动漫秀场

DONG MAN XIU CHANG

DVD 教学光盘 7

超级漫画上色基础

MCOO动漫 编著



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

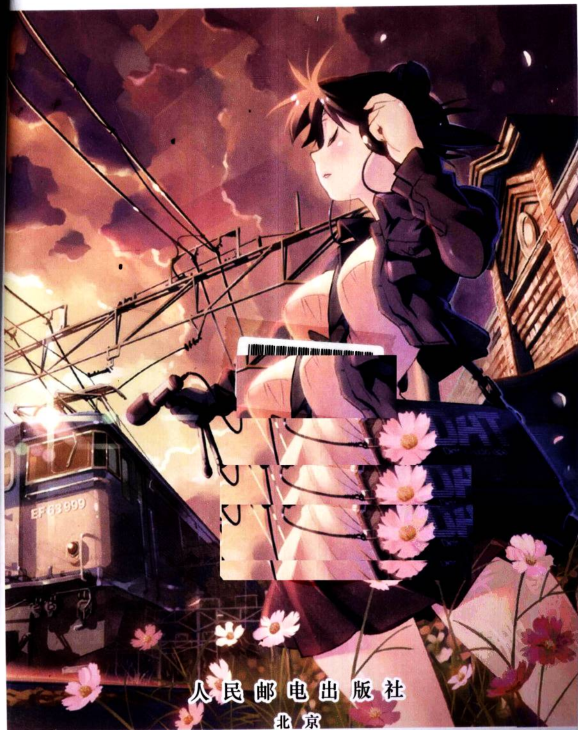
动漫秀场

DONG MAN XIU CHANG

7

超级漫画上色基础

MCOO动漫 编著



人民邮电出版社

北京

图书在版编目（CIP）数据

动漫秀场. 超级漫画上色基础 / MCOO动漫编著. --
北京 : 人民邮电出版社, 2010.4
ISBN 978-7-115-22101-8

Ⅰ. ①动… Ⅱ. ①M… Ⅲ. ①漫画－技法（美术）
Ⅳ. ①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第007533号

内容提要

本书是“动漫秀场”系列中的一本。全书共8章，详细讲解了动漫绘画中色彩搭配的基础知识。首先介绍了色彩基础知识，包括色彩的基本概念、色彩所表达的人物性情、色彩绘制中传统工具及数码工具的应用；接着讲解了使用数码工具上色的流程及两种技巧；然后详细介绍了给角色的头部、身体和服装上色的技法，以及绘制自然景物、背景和特效的技法；最后通过两个实例综述了前面所讲的知识点。另外，本书附带1张DVD光盘，包含书中的素材和部分案例视频教学文件。

本书讲解系统，图例丰富精美，适合初、中级动漫爱好者作为自学用书，也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

动漫秀场——超级漫画上色基础

◆ 编　　著　MCOO 动漫
　责任编辑　郭发明
◆ 人民邮电出版社出版发行　　北京市崇文区夕照寺街14号
　邮编　100061　　电子函件　315@ptpress.com.cn
　网址　http://www.ptpress.com.cn
　北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
◆ 开本：787×1092　1/16
　印张：11.75
　字数：463千字　　　　2010年4月第1版
　印数：1－4 000册　　　2010年4月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-22101-8

定价：49.80元（附1张DVD）

读者服务热线：(010)67132705　印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154
广告经营许可证：京崇工商广字第0021号

目录

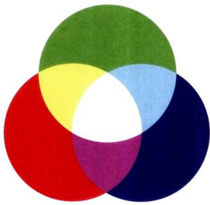
目 录



第一章　色彩基础

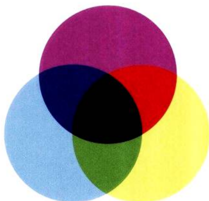
色彩是动漫绘制中重要的部分，本章对“色彩的定义”、“色彩的性情”、“如何使用色彩进行造型”及“绘制工具的选择”等方面内容进行讲解，使读者对动漫色彩有一个大致的了解。

色彩的基本概念


加色混合（光色）

光色

1666年，英国物理学家牛顿通过三棱镜将太阳光分解成红、橙、黄、绿、青、蓝、紫七种色彩。后来，法国科学家菲尔德又将这七种颜色改为红、橙、黄、绿、青、紫六种色彩，这就是我们后来所说的“光色”，又称“标准色”。光色是由阳光分解而成的，从理论上讲，所有的光色混合产生白色，光色的混合使色彩变亮。


减色混合（颜色）

颜色

我们一般所说的颜色，是指不同的物体在光的照射下，由于对光的不同程度的吸收和反射所呈现的色彩。所有的颜色混合会产生黑色，颜色的混合使色彩加深，这是颜色和光色的区别。我们可以做一个实验：将多种颜色混合，看颜色是否会越变越深？



知识扩展

我们所看到的各种景物都具有不同的颜色，它们所呈现的颜色是它们吸收了光源中的其他颜色，而没有被吸收的颜色和被反射出的颜色就是我们所看到的颜色。如红色的花之所以呈现出红色，是因为花朵本身吸收了光线中的其他颜色，而红色光被反射了出来。

我们所用的颜料也是这个道理，蓝色的颜料是因为这种颜料不吸收蓝光。



红　　黄　　蓝

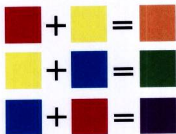
原色

一般称不能用其他颜色混合调出的颜色为“原色”，即“第一次色彩”。理论上，原色只有三种，即红、黄、蓝（光色的三原色为红、绿、蓝）。印刷中的三原色是指：品红、黄、青（带有绿色倾向的蓝色）三色。直接使用三种原色中的任何一种大面积地进行上色，会使画面显得很跳跃，在任何场合，远远就可以看到（我们在路口所看到的红绿灯就是应用了这个道理）。



上图为三原色的色环，我们会发现很多颜色是由三原色的混合而产生的。

红、黄、蓝三原色是色相环色上最极端的色，它们不能由别的颜色混合而产生，却可以混合出色环上所有其他的色。红、黄、蓝表现了最强烈的色相气氛，它们之间的对比属于最强的色相对比。如果一个“色调”是由两个原色或三个原色完全统治的，就会令人感受到一种强烈的色彩冲突，这样的色彩对比很难在自然界的色调中出现，它似乎更具有精神的象征。世界上许多的国家都选用原色作为国旗的主要色彩。



间色

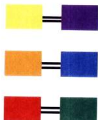
三原色中的任何两种原色进行调和所产生的颜色称之为“间色”，又称为“第二次色彩”。比如：红加黄为橙色，红加蓝为紫色，蓝加黄为绿色。两种原色等量相加会出现标准的橙、紫、绿，不等量相加会出现橙红色或黄橙色、蓝紫色或紫红色、深绿色或草绿色等层次十分丰富的颜色。


复色

复色

含有三原色成分的任何一种颜色都称之为“复色”，又称“第三次色彩”，我们生活中所见到的绝大部分色彩都是“复色”。三原色不等量地调和会出现很多复色，在其中加入不等量的黑白两色也会出现漂亮的“复色”。不过，在使用复色时要注意，过多的使用会使画面显得“脏”，导致画面不漂亮，但合理地使用复色会使画面更具有表现力，这需要大家在着色过程中慢慢掌握。


补色

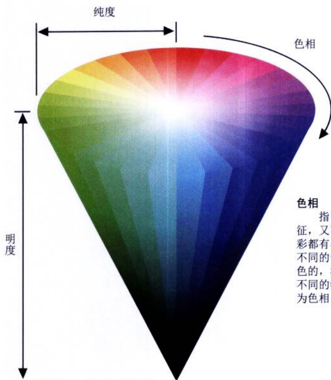

互为补色

补色

在色环上，成180°角的任何一对颜色相互调和都会成为黑色（实际上是黑灰色），这对颜色互为“补色”，如红与绿、黄与紫、橙与蓝等。补色的对比十分强烈，视觉上给人“不和谐”的感觉。另一方面，两种补色相互对比，红色的感觉越红，绿色的感觉越绿。虽然补色在视觉上会给人“不和谐”的感觉，但在动漫上色时运用得好的话，画面会更具有视觉表现力，运用不好就会给人刺眼、俗气的感觉。


画面中淡橙色的亮部基调与暗部的紫色色调互为补色。


画面中背景的绿色与人物服装的红色色调互为补色。

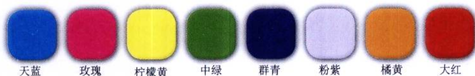


色彩三要素

色彩的三要素是指色彩的色相、明度和纯度三个组成部分。

色相

指色彩的样貌，也是色彩最显著的特征，又可称为色名。大自然中千差万别的色彩都有各自具体的面貌，也就是有它们各自不同的色彩名称，如天空是蓝色的，花是红色的，树是绿色的，云彩是白色的等，这些不同的物体具有不同的色彩样貌，我们称之为色相。



色彩的命名

(一) 自然表示法

(1) 以自然景色命名的色彩：天蓝、湖蓝、海蓝、曙红、雪青、土黄、土红、翠绿等。

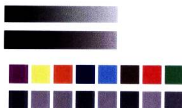
(2) 以金属矿物质命名的色彩：金黄、银灰、古铜、铁灰、铁锈红、石绿、石青、宝石蓝、宝石绿、翡翠、钴蓝、赭石、铬黄、煤黑等。

(3) 以植物命名的色彩：草绿、茶绿、橄榄绿、柠檬黄、橘黄、杏黄、米黄、紫藤、栗色、咖啡色、茶色、橘红、橙红等。

(4) 以动物命名的色彩：孔雀绿、猩红、象牙白、蛋青、鼠灰、驼灰、鹰灰等。

(二) 系统化表示法

自然色表示法只能表达色彩的一般性质，精确度较低。系统化命名法则在色相加修饰语的基础上，又加上了明度和纯度的修饰语，从而能比较精确地形容该颜色的形象。如红色系，包括黄味红、淡黄味红、极淡黄味红、明灰黄味红、灰黄味红、暗灰黄味红、极暗黄味红、浊黄味红、鲜黄味红等色名。这些颜色名称标定系统虽然精确程度仍不很高，但在一般场合下使用，有一定的实用价值。



各种颜色相对应的明度

明度

色彩的明度是指色彩本身的明暗深浅程度，简单地说是指色彩的黑白程度。





从上图中可以看出色彩的明度关系



纯度

色彩的纯度又称色彩的饱和度，是指色彩本身的鲜艳程度。

红色中加入黑色渐渐变深，这时的红色纯度降低，而明度也越来越低。

红色中加入白色渐渐变浅，这时的红色纯度降低，而明度则越来越高。



纯度较高，画面亮丽



纯度降低，画面灰暗

色性

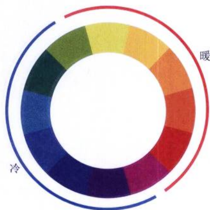
色性，一般指色彩给人习惯上的冷暖感觉和联想。我们把红、橙、黄等给人以阳光、烈火等联想的颜色称为暖色，把蓝、青、紫等能给人以冰雪、海洋等联想的颜色称为冷色。黑色、白色、灰色（又称无色彩、极色），根据不同情况可以偏暖色，也可以偏冷色。不同类的色彩中有冷暖变化，同类色中也有冷暖的关系。了解了色性，你就可以绘制出一幅很有感觉的画面来，如果想表现高兴的气氛、温和或忧郁的感觉、颓废的状态等将不是难事。



暖色为主的画面

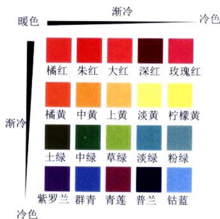


冷色为主的画面



左图中的色环包含了大部分的色相。红色弧线中的颜色在一般情况下被视为暖色，而蓝色弧线中的颜色在一般情况下被视为冷色。

左图中的黄绿色及紫色处于冷暖两色之间，我们可以将其视为中性色。在画面中，中性色可以在冷暖两色中起到调和的作用。



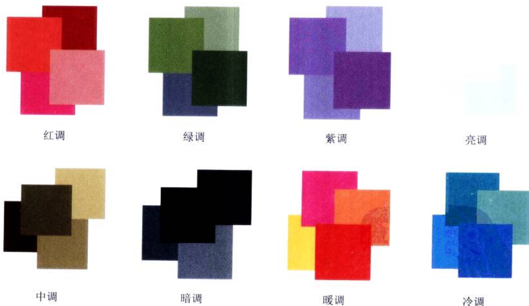
同一种色相中的颜色也有冷暖之分，如红色中的"橘红"最暖，而"玫瑰红"最冷。

我们可以依照在暖色色相中的颜色所包含"冷色"的多少，来判断这个颜色在该色相中的冷暖。而我们还可以依照在冷色色相中的颜色所包含"暖色"的多少，来判断这个颜色在该色相中的冷暖变化。

色调

当你觉得画面中到处都上满了颜色，看上去比较混乱，主题也不够突出时，那就说明你在色调的把握上出现了问题。所谓色调，是指一幅画的总体色彩倾向。它是由画面中若干块占据画面主体的颜色决定的。色调对于画面效果有着重大的影响，运用得好，可使画面变得统一、连贯、和谐、艳而不乱、灰而不腻；运用不好，很可能使色彩变得支离破碎、杂乱无章。所以，能否正确运用色调，直接关系着这一幅作品的成败。从某种意义上说，掌握色调就掌握了色彩运用的关键。

色调从色相上分，可以有红调子、绿调子、紫调子等；从明度上分，可以有亮调子、中调子、暗调子等；从纯度上分，可以有艳调子、灰调子等；从色性上分，又可以分为暖调子、冷调子等。



在实际绘制中，初学者往往无法把握画面的色调，常常面对色调问题无从下手。我们可以利用一种常用的方法，先依据画面内容确立一个主体色调，随后依据这个主体色调进行"明度"、"纯度"及"冷暖"等方面的变化。

为画面确定主体色调最为常用的方法是：分析画面中的角色信息及画面所表达的情感，配合色彩中不同颜色所表达出的情绪因素进行匹配，在后面的章节我们会介绍不同色彩所具有的不同情绪。



在左图画面中，我们可以看到主体人物和背景颜色属于同类色，画面色调属于中调。这样的画面统一感比较强，但画面容易缺少变化，而显得单调，所以要注意在色彩的明度和纯度上去寻找更多的变化，让画面充满变化，显得丰富。



在上图画面中，主体人物和背景的纯度都较高，这种高纯度的画面配合主体人物的强烈明暗对比，使画面更加具有视觉冲击力。



在上图画面中，主体人物的暖色调和背景的冷色调形成对比，画面的情感更加丰富，主体人物相比其他两个画面更加温暖。







暖色调的画面，表现出了画面中角色的热情，同时也具有很强的亲和力。

暖色调在表现欢乐、活力等积极的情绪方面具有较强的烘托作用。

相比较暖色调而言，冷色调在表现积极的情绪时，表现力并不强，冷色调更合适表现负面情绪。

冷色调可以表现悲伤、痛苦等情绪，但冷色调的表现并不仅限于此。只要能与画面中传达的信息相符，冷色调与暖色调都同样适用于画面。前面所讲的冷暖色调在画面情绪上的表现只是一般规律，在实际绘制中我们需要勇于打破这种规律，从而找到自身对色调的理解和表现。



左图中的画面，利用冷色调的背景突出了画面所传达的“梦幻感”。

色彩的性情

色彩被认为是世界通用的语言，启发和表现出大量直接的视觉联想和自然感觉。色彩的象征性主要建立在由自然和宗教信仰而产生出的心理联想上，所以色彩的象征性在艺术作品中能够产生巨大的感染力，成为一种能够沟通人们心灵的无声语言。

红色

红色是人类最早命名的颜色。红色的象征意义有很多，如"生命"、"激情"、"自由"、"热情"等，但都可以归结为红色代表的两个基本象征——"血"与"火"。

橙色

橙色在过去一直是一种不被喜爱的颜色，但在现代却广泛地被使用，原因是它的"醒目"、"愉快"、"有趣"等情感因素更符合现代人的审美需求。但与此同时它也带来了"廉价"的负面感觉，因为它更容易让人联想到塑料制品。在历史上，橙色唯一没有改变的就是其"宗教感"、"能量感"的表现。

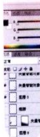


黄色

黄色与绿色一样，都具有意义相反的双重情感因素，一方面因太阳、光线和秋天等因素，使人们视觉经验里的黄色代表了"乐观"、"光明""成熟"等正面的情感因素；另一方面由于黄金、柠檬和有毒的动植物等因素，使黄色又出现了"吝啬"、"酸"、"警示"等情感因素。

绿色

绿色是一种含义多重的颜色，代表生命的同时也代表了"毒药"。由于人们对自然界的认识才使绿色代表了多重的含义，绿色的春天代表"希望"，也象征了萌芽时期的"爱情"，果实的青色则使绿色代表了"不成熟"。



蓝色

蓝色使人平静，是一种清爽的色彩，具有深邃的特质，其本身具有严肃的特性。蓝色还是一种强烈的色彩，所以在某种程度上，可隐藏其他色彩的缺失。另外，蓝色能产生空间和高度的深远感觉。在西方，蓝色象征着真理、神学和灵魂。"The blue"一词可以表示沮丧和失望，英式英语中"blues"一词代表着伤感和忧郁。

紫色

紫色是一种蓝色与红色的混合颜色，同样，紫色代表了混合的情感因素。紫色代表了"权利"（源于古代宗教对紫色的使用，如基督教中的主教衣服，东方宗教中的"紫气东来"等），同样，紫色在现代的使用中也诞生了"时尚"、"魔幻"等含义。

黑色

从物理学角度来看黑色，它并不是一种颜色，但在绘画中，黑色是一种因夜晚而代表"负面"情感的颜色。"死亡"、"哀悼"、"肮脏"、"不幸"等负面情感成为了黑色的主要情感因素，但在近现代，更多的设计师使黑色成为了一种万能的"时尚"颜色。

灰色

灰色代表"混沌的情感"，它总是给人一种"不友好"的感觉，因为灰色中含有黑色，使得它也代表了"恐怖"与"残忍"等情感因素，同时，灰色也代表了"老年"与"逝去的时光"。

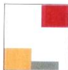
白色

从物理学上看，白色并不是一种色彩，对于“膜拜自然”的印象派艺术家来说，白色同样也是一种“非色彩”，但白色在绘画作品中的应用并不会因为理论上的不存在而淡出艺术家的视野。白色是一种几乎没有任何消极情感因素的色彩。白色所代表的众多情感因素中，“精神”层面的情感因素居多，如“光”、“完美”、“初始与复活”等。



白色的服装传递出角色身份的圣洁。

代表生命的绿色和盛开的代表“宗教”的橘黄色花朵在表达出角色旺盛的生命力的同时传递出“新生”的力量。





虽然绿色代表生命，但背景中的黄色成分传递出一种“萧瑟”的情境，配合角色的情绪，使人们一眼就看出画面中的“负面”情绪，角色的鲜绿色传递出角色在这种负面情绪中的“渴望”。





蓝色传递了寒冷的感觉，符合画面中角色着装所传达的信息。

暖色的衣服及粉红色的头发准确地传达出角色活力的一面，也符合此时角色的情绪。

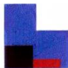




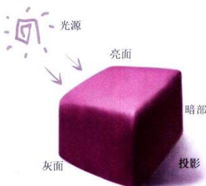


整幅画面都处于蓝色色调之中，给人“清爽”的感觉。

画面中点缀的红色在背景蓝色的映衬下，传递出角色的“热情”。



如何利用色彩来造型



运用色彩绘制形体一直是初学者学习的难点。

如何用色彩塑造形体呢？首先我们要利用素描造型中的知识来塑造形体，即利用色彩的明度变化来使形体感得到体现。

当我们确定这个色彩的明度是正确时，接下来就需要利用色彩的色相及纯度来进行色彩本身的造型，即冷暖及画面中纯度和色相的搭配。



光源色、固有色、环境色构成了人们生活环境和大自然的色彩现象。

光源色：指照射物体光线的颜色。

固有色：通常理解为物体本身具有的颜色。

环境色：一个物体受到周围物体反射的颜色影响所引起的物体固有色的变化，是光源色作用在物体表面而反射的混合色光。

环境色对物体的影响是全方位的，而实际上由于光源色的强度远胜过环境色的影响，因此环境色对物体受光面的影响几乎是不可见的，环境色主要影响物体的暗部，也就是反光部分。



左图中画面夕阳的颜色，对画面整体的颜色产生了比较明确的影响，使画面色彩整体偏向暖色。

色彩造型流程——人像



步骤01

线稿阶段我们要考虑的是形象，在形象确定以后我们就需要考虑在之后上色过程中的明暗关系了。

有时线稿是单纯的线条，没有明暗调子的绘制，但这并不表示在绘制线稿时我们不需要考虑明暗关系在画面最终完成时的面貌。



步骤02

随后的色彩基调绘制单纯从明度上来说是为了区分各个部分的明暗，如深色的头发、浅色的皮肤。同步进行的就是深色的头发是深蓝色还是深红色的等，这就是色彩的考虑了（后面的各个章节我们会循序渐进地讲解色彩方面的知识）。



步骤03

当我们确定了头发是深色的、皮肤是浅色的以后，就要区分头发本身的亮部及暗部、皮肤的暗部及亮部，这个时候我们在素描关系的绘制上就初见成效了。





步骤04

接下来开始在这个素描关系的基础上绘制丰富的色彩变化，明度上是依据之前建立的关系。



步骤05

当色彩的面貌及素描的面貌呈现出来后，依据素描造型的明暗理论，利用色彩绘制角色的各个细节，如眼睛等。



左图为去掉色彩后的素描效果。

在我们初步接触色彩造型的时候可以将色彩理解为用色彩绘制素描。下面我们再以素描的方法用色彩绘制一棵树。

色彩造型流程——植物



步骤01

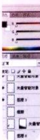
先用较深的绿色绘制出树冠的大体形状。





步骤02

用相对于之前较浅的绿色添加出树冠的亮部，这一步的作用是确定光源及树冠的体积感。





步骤03

用较深的棕色添加树木的枝干，这里要注意一般是在树冠暗部的位置添加裸露的枝干。

提示

添加树干时要注意两棵树的前后关系，前后大小上的区别可以有效地使画面产生景深感。



步骤04

用较小的笔触和较浅的颜色为树冠及树干添加一些细节。



步骤05

最后，进行画面的润色，添加细节。以左图为例，最后绘制的地面使画面的主体更加突出，同时也交代出了画面中的空间感。



色彩造型取决于明度关系，而色彩的表现则取决于色相及色彩纯度。
造型是画面表现的基础，但不可以只在意造型而忽视了色彩本身的表现力，那样如同使用颜色画素描。

绘制工具的选择——传统工具



蘸水笔

用于上墨线，但蘸水笔的种类较多，笔尖的粗细及形状各有不同，我们可以根据所画内容的不同选用不同粗细的蘸水笔。



墨水

与蘸水笔配合使用进行勾线，可以用于大面积黑色的铺绘，也可以用墨汁来替代。



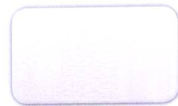
彩色铅笔

彩色铅笔分为两种，一种是可溶性彩色铅笔（可溶于水），另一种是不溶性彩色铅笔（不能溶于水）。

可溶性彩色铅笔在没有蘸水前和不溶性彩色铅笔的效果是一样的，可是在蘸上水之后就会变成像水彩一样，颜色非常鲜艳亮丽，十分漂亮，而且色彩很柔和。

不溶性彩色铅笔可分为干性和油性两种，我们一般在市面上买的大部分都是不溶性彩色铅笔。

除了使用彩色铅笔进行绘制外，有时也使用彩色铅笔为其他工具绘制的画面添加细节。



水彩纸的纹理



较厚的绘图纸

稿纸

用来绘制画稿。对纸的要求应是不管反复画多少次，擦多少次，都不会太起毛，不易破损，用蘸水笔画的线不会晕化，最好选用柔软度高且表面光滑的稿纸。一般来说，动漫画家常用的纸有漫画专用画稿纸或绘图纸、水彩纸、白卡纸等。



水彩

颜色透明度高，色彩重叠时，下面的颜色会透射出来，即使长期保存也不易变色。

调色时，传统的方式是在调色盘上进行颜色调配。还有另一个方式，就是透明水彩可以在纸上重复上色混色。以从淡色亮色到浓色暗色的 顺序重叠，效果比较好，也可以待纸面上的颜色干燥后，用其他颜色进行晕染。



水粉

又称广告色，是不透明水彩颜料。可用于较厚的着色，大面积上色时也不会出现不均匀的现象。



水彩效果



水粉效果



丙稀颜料

根据稀释程度的不同，可以画出淡如水彩、浓如油画般的效果。干燥后耐水性较强，可大胆地做色彩重叠，很少出现色彩不均匀的现象，使用起来较为方便，但干燥较快，容易损伤画笔及调色板等工具，因此使用后要及时清洗画具。



毛笔

多作为上色时使用，有时也可代替蘸水笔进行勾线。由于毛笔可以携带较多的颜料，也可以控制少量的颜料，所以，既可以上大面积的颜色，又可以蘸白颜色修补画稿。但画白色的毛笔一定要和其他毛笔分开使用，用过的毛笔一定要洗干净。





修正白（白颜色）

一般用涂改液或具有覆盖力的白色修改画错、弄脏的部分，白色可以使画面华丽，富于变化，常用的是广告颜料的白颜色。使用时应注意调整好浓度，不同的浓度将会产生不同的效果。此外，头发、目光、衣服褶皱的高光处画上淡一点的白色可以体现其质感、立体感，使画面更有层次、美观，而随手画上去的飞白线条，有光照的感觉，起到“画龙点睛”的作用。



粉彩

可以直接上色的棒状颜料，也可以削成粉状使用。根据硬度不同分为软粉彩和硬粉彩两种。粉彩容易脱落，上色后需喷保护胶进行固定。



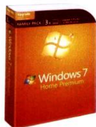


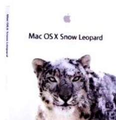
拷贝台

拷贝台又叫透写台，是制作漫画、动画时的专业工具，由一个灯箱上面覆盖一块毛玻璃或压克力板所组成。使用的时候将多张画稿重叠在一起，可以很清楚地看到底层画稿上的图，并拷贝或者修改画到第一张纸上。

* 由于传统工具在动漫领域逐渐被数码工具所取代，本书中的案例讲解将以数码工具为主。

绘制工具的选择——数码硬件

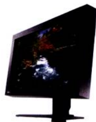




操作系统

Macintosh与Windows一直是被广泛使用的操作系统，同样这两种操作系统也是现今常用的数码绘画平台。

在CG绘画领域中，苹果电脑在易用性、操作方式和颜色的准确度上都有其独到之处，漂亮的外观与华丽的系统界面更是普通PC机无法比拟的，正因为如此，它也就成为了一些动漫画家的最爱。和Macintosh相比，普通PC机的外观上和Windows操作界面的设计上都略显不足，但它以其相对低廉的价格和无以伦比的兼容性、开放性而成为了很多用户的首选，并且在执行速度上一些高端的PC机已经超越Macintosh了。



液晶



CRT

显示器

显示器分为CRT类型和液晶类型两种，在过去很长一段时间中，动漫画家们都会选用CRT类型的显示器，因为它的色彩还原度较高。但近年来随着液晶技术的发展，专业级别液晶显示器的色彩还原度越来越高，开始被很多漫画家所选用。



PC机



苹果机

电脑主机

由于以数码手段绘制的画面最终是以印刷品的形式呈现在读者面前的，所以就要求图像品质要达到印刷要求，而一台功能强劲的电脑会使动漫画家更加得心应手。目前主流的配置基本能够满足软件的运行要求，但较高的配置不但能使绘画心情更加愉悦，而且也可以提高绘画过程的流畅性。

扫描仪与数码相机



扫描仪

扫描仪可以将手绘的画稿扫描进电脑，再在电脑中进一步绘制，高品质的线稿对数码上色具有一定的辅助作用。相比较于数码相机具有快速高质量等优点，它也是动漫画家很重要的电脑外接设备。



单反机



卡片机

数码相机可以代替扫描仪进行手绘稿的输入操作。

数码相机一般分为两种，“单反相机”与“卡片机”。“单反相机”在数码相机中属于高端族群，而“卡片机”以其自身小巧，携带方便等优势同样受到众多插画师的喜爱。在选购上应注意理性消费，以自身需要进行选购，而不可一味地追求高端。



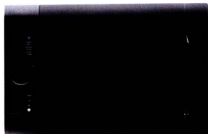


打印机

可以将作品打印出来，以校对画面色彩和造型，也可以配合扫描仪等输入设备进行手绘或与电脑结合进行二次绘制。

在种类众多的打印机中，喷墨式打印机受到了众多插画师的喜爱，其优点是精度高，相对购买成本低。

数位板



数位板，又名绘图板、绘画板、手绘板等，是一种仿手工绘制过程的专业输入设备。除了与传统鼠标相对定位不同的绝对定位方式外，它还可以根据使用者用力的轻重绘出浓淡、粗细等不同线条效果，而鼠标是无法根据压力做任何改变的。越来越成熟的感压技术，可以高度模拟传统绘画的笔触效果，使电脑绘制更加快速、便捷、易于控制，这是鼠标无法替代的，所以它也是动漫画家的首选设备。

在不使用数位板的情况下，用布遮盖表面，尽量减少板面的灰尘堆积。USB接口如果在长时间不使用的情况下建议将其拔出。数位板的笔应尽量避免伤害性的摔碰，以及与板面的垂直受力。一般情况下使用潮湿的棉布来擦拭板面与笔，主要是清洁表面的灰尘及污渍。在绘制时应保持数位板板面的灰尘不要过多，否则在使用时会产生较深的划痕。

绘制工具的选择——数码软件


Photoshop CS 4 软件启动画面


Photoshop CS 4 软件工作界面

Photoshop（PS）简介

Photoshop是平面图像处理业界霸主——Adobe公司推出的跨越PC和MAC平台的、首屈一指的大型图像处理软件。它功能强大，操作界面友好，得到了广大第三方开发厂家的支持，从而也赢得了众多用户的青睐。

除此之外，Photoshop还为我们提供了相当便捷和自由的操作环境，从而使我们的工作游刃有余。从某种程度上来讲，Photoshop本身就是一件经过精心雕琢的艺术品，更像为您量身定做的衣服，刚开始使用不久就会觉得倍感亲切。

当然，简捷并不意味着傻瓜化，自由也并非随心所欲，Photoshop仍然是一款大型处理软件，不可能在一朝一夕之间就能用好它的。只有长时间的学习和实际操作我们才能充分贴近它。

Corel Painter（PT）简介

Corel Painter是数码素描与绘画工具的终极选择，它是一款极其优秀的仿自然绘画软件，拥有全面和逼真的仿自然画笔，专门为渴望追求自由创意及需要数码工具来仿真传统绘画的数码艺术家、插画家及摄影师而开发的。

它能通过数码手段复制自然媒质（Natural Media）效果，是同级产品中的佼佼者，获得了业界的一致推崇。

Corel Painter 被广泛应用于动漫设计、建筑效果图、艺术插画等方面。



Painter 11 软件启动画面


Painter 11 软件工作界面



OpenCanvas 4.5 软件信息画面

OpenCanvas（OC）简介

OpenCanvas的图像处理功能都较为完善，内置了钢笔、水彩、喷笔、橡皮擦、手指涂抹、模糊、加深、加亮等8种不同属性的笔刷和辅助工具，软件中独有的Event（事件）功能可以记录绘画的整个过程，通过播放高手的绘画过程，用户可以进行学习。

虽然软件容量仅为5MB，但是其易于上手的功能和人性化的界面受到了广大初学者和插画师的喜爱。


OpenCanvas 4.5 软件工作界面

Easy Paint Tool SAI（SAI）简介

SAI的一大特点就是超级小，约为3MB左右，在低配置的电脑中也能很好地运行。

SAI的操作界面也是简单明了，任何功能键都一目了然。值得一提的是SAI的操作方式非常人性化，比OC更加简单，尤其是任意角度的自由旋转、画布视图大小缩放等，很多功能就在主操作板上，使用起来非常方便快捷。

SAI的压感要比PS敏感很多，画出来的线条让人感觉很舒服很流畅。



Easy Paint Tool SAI版本信息画面


Easy Paint Tool SAI软件工作界面



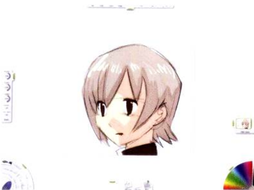
ArtRage 2.5 版本信息画面

ArtRage（AR）简介

这是一款简洁漂亮的软件，小巧到软件容量仅为3MB。

它具有较强的仿自然笔刷功能，内置了油画笔、油画刀、蜡笔、铅笔、粉笔、粉彩、箱头笔等笔触，还有松节油和刮刀等工具，新版本中还添加了图层功能。

ArtRage虽然只能处理分辨率为72dpi的图像，但是作为小尺寸绘画工具，还是受到了广泛的关注和应用。


ArtRage 2.5 软件工作界面



ComicStudioEX 3.0 版本信息画面

ComicStudioEX（CS EX）简介

无论是从线条感还是软件的易用性上这款软件都不错，它的线条非常圆滑，同时还具备线条修正功能，让线条更加完美。

功能特点如下。

特点1：矢量化技术，专用铅笔线的自由再现，对已画好的线，可进行变粗或变细处理，也可以自由修改线的曲度。

特点2：自由网格表现方式不再受固定清晰度和显示倍数的限制。

特点3：为已画好的线自由地设置规定，利用它来协助描绘新作品，可创造更丰富的笔感表现方式；或者利用它来制作集中线和流线，以简化其制作过程。

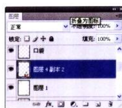
特点4：素材板照片、单页、单层等均可保存为“素材”，以便反复使用，非常方便。


ComicStudioEX 3.0 软件工作界面

Photoshop中的常用绘制工具及面板



“画笔面板”是进行“画笔”工具各项属性设置的调节面板，通过这个面板，可使画笔产生无限的面貌。执行【窗口】→【画笔】命令或按下【F5】键，均可以调出该面板。



在“图层面板”中可以通过几个图层的覆盖来完成一张图，便于管理和修改图像。图层具有“图层性质”，常用的图层性质在本书的案例中有相应的讲解。



单击“颜色面板”右上方的下拉菜单，会弹出多种模式的颜色滑块，其中“HSB滑块”受到众多动漫画家的喜爱，相比较传统的“RGB滑块”它更能直观地对颜色的“纯度”和“明度”进行把握。



当选择“渐变工具”后，可单击“渐变样式”图标，在弹出的“渐变编辑器”中选择各种不同的渐变样式。



在“渐变编辑器”调板中选择如“前景色到背景色”、“前景色到透明”等多种渐变样式，可以提高绘制的效率。



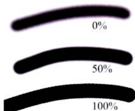
Photoshop支持用户自创笔刷，丰富多变的笔刷无论在形体塑造还是特效绘制上都能起到事半功倍的作用。

在网络上有许多共享的笔刷可供我们选择。

共享笔刷的安装方法：打开安装PS的文件夹→预置→画笔→将下载的笔刷解压到这里即可。

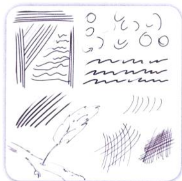






Photoshop画笔软硬

Photoshop中的画笔具有两种默认状态，一种是硬度为100%的硬边画笔，另一种是硬度为0%的软边画笔。两种状态为极限状态，在实际绘制时可根据不同的情况进行适当调节，以达到设想的效果，如皮肤的绘制就需要相对边缘较"软"的画笔，而衣服的绘制就需要相对较"硬"的画笔了。



Photoshop画笔练习

第一组直线练习，画出垂直线和水平线；第二组曲线练习，画出不同方向和长短的曲线；第三组练习，画出重叠线。

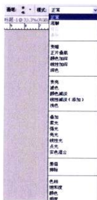
这仅仅是线条的几种典型状态，这个练习的目的是为了更好地控制我们在绘制过程中对于画笔的使用。



Photoshop画笔透明度

要表现出画笔的透明感有两种方法，一种是调节属性栏中的"不透明度"；另一种是调节"流量"，100%为完全遮盖下面的颜色，10%为仅遮盖10%底色。

两种属性的不同之处是，"不透明度"的效果更加细腻，"流量"属性则具有一定的笔触效果。





Photoshop画笔模式

Photoshop中的画笔具有与图层一样的模式。对于初学者来说，这么多的模式并不好掌握，但是几种常见模式我们们应该掌握，如"正片叠底"可以加重暗部颜色，"滤光"与"颜色减淡"可以绘制出类似耀斑的效果。

Painter中的常用绘制工具及面板



笔刷面板

用切换、选择各种画笔。

Painter中的画笔种类很多，在实际绘制中，经常使用的画笔有“喷笔”、“调和笔”、“数码水彩笔”等。



色板

色板的面积大且很直观，方便用户找到需要的色彩，这是Painter中人性化的一个方面（圆环为色相，三角区域为该色相的相关颜色变化）。



纸纹面板

调节纸张纹理的面板，很多纸张的效果及纹理都是通过该面板得到的。

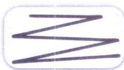


图层面板

可以通过几个图层的覆盖来完成一张图，便于管理和修改图像。

Painter中的图层同样具有Photoshop那样的“图层性质”，但由于Painter中的图层处理能力较弱，一般情况下动漫画家都会在Photoshop中进行图层属性方面的调整。





Painter画笔

Painter画笔分为两种模式，一种是自由画笔，快捷键为B；另一种是直线画笔，快捷键为V。

Painter中的画笔与Photoshop中的画笔的其他选项几乎相同，这里就不再赘述了。







在Painter中，每一种画笔都有不同的“笔头”可供选择。执行菜单栏中的【窗口】→【画笔控制】→【大小】命令，可以调出“大小面板”。





Painter纹理

Painter中的“纸纹面板”是Painter中的一大亮点，它可以有效地控制画笔对于纹理的表现，使我们在绘制时能够创作出更多地画面效果。

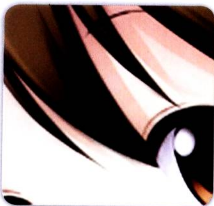
3个滑条用于控制纸张纹理大小和深浅，调板中右上角的下拉菜单可以选择不同的纸张。

绘画时的技巧



正确的握笔姿势

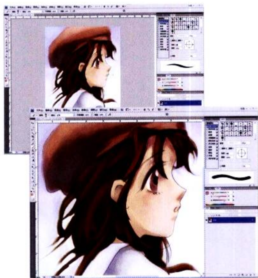
应采用三指执笔法。具体要求是：右手执笔，大拇指、食指、中指分别从三个方向捏住离笔尖三厘米左右的笔杆下端；食指稍前，大拇指稍后，中指在内侧抵住笔杆，无名指和小指依次自然地放在中指的下方并向手心弯曲；笔杆上端斜靠在食指的最高骨处，笔杆和纸面的角度呈50°左右；执笔要做到“指实掌虚”，即手指握笔要实，掌心要空，这样在绘制时才能灵活运笔。



合理使用画笔的不透明度

初学者往往会在刚刚接触CG上色时使用一种透明度的画笔一直在画，其实这是不对的，我们要不断根据画面需要更改画笔的“不透明度”，以此来达到更好的绘制效果。

控制画笔“不透明度”的变化可以利用键盘上的1～0这10个数字键进行，1键是指画笔不透明度为10%，0键则是100%，依此类推。



合理调节视图比例

在绘制时我们需要不断地调节视图的大小，享受更舒适的绘制感受。工具栏中的“放大/缩小”工具在控制视图大小方面具有一定的局限性。

两种快捷的方法如下。

1.利用快捷键【Ctrl++】进行放大，利用【Ctrl+—】进行缩小，利用【Ctrl+0】则可以让画面符合当前窗口的大小。

2.快捷键【Ctrl+空格】可以使当前画笔工具变为临时放大工具，【空格+Alt+Ctrl】则可以使当前画笔工具变为临时缩小工具。

根据情况多软件协作绘画

随着CG技术的发展，越来越多的绘画软件可供我们选择，面对如此众多的绘画软件，我们需要利用各款软件的长项进行合理的搭配，在绘制过程中也需要进行转换，用各款软件的长项为画面带来更好的效果。

常用文件格式

绘制完一幅数码上色稿后，文件的保存格式是非常重要的，错误的保存格式会使作画者的努力功败垂成。

1. PSD

这是Photoshop的专用格式，这种文件格式里面可包含各种图层、色板、蒙版等信息，可以在Painter中打开，也被大多数图形软件所接受，但Painter中的文件被保存为PSD文件后，“湿性”颜色会自动变干，如还需对“湿性”颜色进行绘制，建议保存为RIF格式。

2. RIF

这是Painter的专用文件格式，但与PSD文件格式不同，RIF文件格式只有Painter可以使用。RIF文件格式可以包含多种Painter独有的图像信息，如“水彩图层”、“墨水图层”等。

3. JPEG

这是一种常用的“有损”压缩图像文件格式，尽管这是一种主流格式，但在需要高品质输出图像时并不建议使用。这种文件格式只会保存单一的图像信息，如蒙版、路径、图层等信息不会被保存。

4. GIF

这是一种图像交换格式，可提供压缩功能，但是只支持256色，很少用于高品质图像的处理。

5. TIFF

这是一种应用广泛的文件格式，兼容几乎所有的图像处理软件。该格式支持256色、24位真色彩、32位色彩、48位色彩等色彩位，同时支持RGB、CMYK等多种色彩模式。

6. BMP

基于Windows的图形文件格式，这是一种“无损”格式，并没有什么直接的用途。



第二章　数码上色流程及技巧

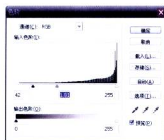
在本书的第一章中我们介绍了色彩绘制工具，其中的数码绘制手段是近些年比较常用的绘制手段，几乎所有的动漫画家都以数码工具取代了传统工具。

本章着重讲解使用数码手段进行色彩绘制的流程及各种技巧。

线稿调整

线稿的调整一般情况下选择在Photoshop中进行，因为photoshop对图像的调节功能是当前所有图像软件中功能最为强大，同时也是最为通用的。







通过“色阶”面板调整线稿颜色



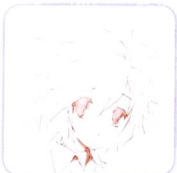




通过“图层”面板调整线稿颜色





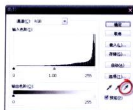


通过“色相/饱和度”面板调整线稿颜色

通过色阶调整线稿







Photoshop中的“色阶”面板



在Photoshop中打开线稿，按下快捷键【Ctrl+L】，调出“色阶面板”，拖动滑块可以使线稿中不需要的浅色线条消失。

较为快捷的办法是，利用面板中的“亮部吸管”点击线稿中的浅色线条，画面中同样的线条会同时消去。

这种方法一般情况下用于处理手绘线稿。

通过色调调整线稿





因为黑色的线稿对有些画面的绘制并不适合，所以需要进行线稿颜色的调节。

调节的方法有很多，最为常用的是在Photoshop中按下快捷键【Ctrl+U】，调出“色相/饱和度面板”，并勾选“着色”选项。该选项的作用是使画面中除白色外的其他颜色变为其他颜色，而白色不发生变化。

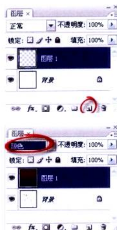




“色相”滑块是调节线稿色相的，“饱和度”滑块是调节线稿颜色的色彩纯度的。

“明度”滑块是这种颜色调节方法的亮点，除了可以调节线稿颜色之外，还可以改变线稿的明度。

通过图层属性调整线稿



有时候，单一颜色的线稿并不能满足我们的需求，有什么办法能够使我们将线稿进行多种颜色的调节呢？

方法就是通过“图层属性”来进行多颜色线稿的调节。

具体方法是：

在原有线稿上新建一个空白图层，再将这个图层的“图层属性”更改为“颜色”，随后在这个图层上面绘制各种颜色，无论是涂抹还是利用渐变进行填充，这个时候我们会发现，各种颜色只会在画面中的线稿位置显示，而白色的位置没有颜色变化。



利用这种方法，我们也可以在一些具有明暗色调的素描稿上进行颜色的添加。这种方法可以在很短的时间内为黑白画面赋予颜色。

两种数码上色流程

由于数码绘制工具的灵活性，我们可以选择多种绘制流程。在众多的绘制流程中，两种绘制流程是被广泛认同的。

1. 先绘制画面中的主体，当主体绘制完后依据主体绘制背景及周边物品。这种方法的优点是用时少。
2. 绘制整体画面，背景与主体同步深入。这种方法的优点是效果自然，在绘制时便于把握画面整体关系。

无论是哪一种方法，其目的都是对画面进行完善地绘制。



线稿——主体绘制完成——添加背景



线稿——基础色调绘制——整体完成

先主体后背景上色流程

步骤01

在上色前，要将线稿处理干净。

完美线稿的要求是，形体与细节交代准确，线条流畅，没有多余的线条与调子。

完美的线稿可以使上色更加快速，在上色时不用再修改线稿造型上的不足，同时也使画面更加具有表现力。

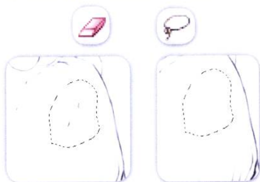


我们在前面已经介绍了一些如何快速地处理线稿的方法。

还有一些方法看起来十分笨拙，但是操作起来却更加便捷，效果也很不错。

①直接利用橡皮擦工具进行擦除。

②利用自由套索工具将不需要的地方进行框选，然后按键盘上的【Delete】键进行删除。





步骤02

大色调的铺绘作用有两方面：

①使画面的色彩面貌快速地呈现出来。

②建立各个部分的色彩关系，使后期的局部深入有一个标准可以依据。

初学者往往在铺绘大色调时容易陷入无从下手的尴尬境地，此时我们应该分析角色的性格，然后用符合这种性格的颜色对角色进行色彩设计。

如左边画面中的颜色分别为：蓝色、红色、褐色。选择这三种颜色是因为，蓝色有忧郁的成分，能体现出少女内心细腻的情愫；红色则体现出少女活力的一面；而深褐色则是考虑到角色的年龄及造型需要一种成熟的因素在里面（同时也考虑到了画面的因素，在本书后面的案例中会有相应的讲解）。



我们选用的笔刷一般为“软边”画笔，透明度设为40%～80%之间，这是因为用这种透明度的画笔绘制出来的颜色，相互之间的衔接比较细腻，不会因为生硬的颜色衔接使我们在绘制大颜色的时候产生“僵硬”的感觉。

步骤03

当画面大色调确定以后，就可以开始区分各个部分的明暗关系了。

头部的明暗表现重点是在头发的明暗绘制上。

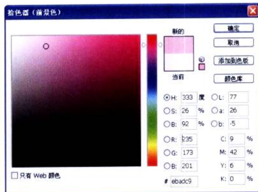
头发暗部的颜色一般以大色调中的颜色为基础，做明度上的降低，有时候纯度会略有提高。



在铺设明暗关系的时候，我们可以根据CG软件的便利来选择颜色。



左图中环形的区域为色相，中间的三角区域用垂直来表示明度变化，水平则是纯度变化。我们选择了一种亮部的颜色，于是很容易根据色板上的直观显示找到这个颜色的暗部色彩了。



Photoshop中拾色器的面积要比Painter中的色板区域更大，需要双击前景色才能打开它。

无论以何种软件进行绘制，都可以利用之前的颜色作为参照来选择相关颜色，这是数码上色方式带给我们的便利。

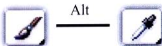


步骤04

衣服的明暗绘制则是双向的，即在基础色调的基础上提高明度来绘制服装的亮部，降低明度并较大地提高纯度来绘制衣服的暗部。

此时的明暗划分不需要考虑到布褶的明暗表现。

先以形体的明暗表现为基础来绘制明暗，后期绘制布褶等细节明暗时，形体的空间感和立体感依然会存在，并且在绘制局部细节时也可以使我们更轻松地把握细节和整体的关系。这个道理在画面中的任何一个部分都会应用到。



如何快速选择画面中已有的颜色呢？一般初学者会习惯性地利用吸管工具进行吸取，然后再切换回画笔工具进行绘制，这种方法虽然是正确的，但是在时间上却要浪费很多。这里我们介绍一种方法。

如果当前工具为画笔工具，按住键盘上的【Alt】键不放，就会发现画笔工具变成了吸管工具。这种吸管工具不同于工具面板中的吸管工具，当我们释放【Alt】键时，则又会变为画笔工具，我们称之为“临时吸管”，使用这个技巧可以极大地提高绘制速度。



步骤05

整体审视画面，对于色彩关系或明暗关系有点混乱的地方进行修改。



步骤06

翻转画面进行查看，这种方法可以让我们更容易看出画面中存在的不足。

提示

在Ptotoshop中执行【图像】→【旋转画布】→【水平翻转画布】命令，即可将画面进行水平翻转，再次执行该命令则可以使画面再度水平翻转。



步骤07

在绘制头发时除了要注意明暗两部分的绘制外，高光的绘制也是表现头发质感和立体感的重要手段。



步骤08

在绘制衣服时，尤其是相对比较紧的衣服，要注意布褶的走向，如腰部的横向布褶、肩部的竖向布褶。

在深入绘制衣服时，除了布褶的绘制外，亮部颜色的细腻变化也要予以表现。



步骤09

在深入绘制皮肤时，除了通过明暗交代形体的转折外，颜色之间的细腻过渡是表现皮肤质感的重要环节。



在绘制皮肤时，有一个技巧是动漫画家中比较流行的技法。

并不调节笔刷的“不透明度”，而是调节笔刷的“流量”选项，通过这种方法绘制出来的皮肤过渡更加自然。

这种技法经常应用在脸部以及肘部、膝部和手指等关节位置。



步骤10

在绘制眼睛时，重要的是眼睛颜色的选择（本书第三章中有详细的讲解）。

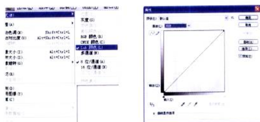
脸部的颜色变化相比较其他部位的皮肤要更加细腻。



步骤11

左图中的裙子明暗变化并不明显，这是因为需要用大面积的单一颜色烘托角色上半身，这种对比可以更好地体现画面中其他部分的“丰富度”。

越是深入到最后，我们往往思考的时间要大于绘制的时间，这是因为画面越是完善，每画出更多的东西，所考虑的东西也就越多。所以，在深入的最后阶段我们可以适当地放慢绘制速度，用更多的时间来审视和思考画面，尽可能地将每一笔都使其发挥出最大的作用。



在Photoshop中将文件保存为“PSD”格式。

先将文件的色彩模式调整为“Lab”，随后按下快捷键【Ctrl+M】，调出“曲线面板”。



随后分别调节3个通道的节点，最简单的方法就是将两个对角的节点向内移动。L通道可以使画面的对比度增强，a/b两通道可以使画面的纯度增强，从而使画面更加亮丽。

这里要注意的是，调整过后要将文件的色彩模式更改为之前的RGB或CMYK模式，因为Lab模式下的其他操作极为不便。



除了在Lab模式下调整“曲线”外，也可以在RGB或CMYK模式下的“色相/饱和度面板”中调节画面的明度和饱和度。

在Photoshop中调节画面色彩的方法有很多，大家可以参阅相关的书籍进行学习，从而为我们的绘画带来更多的可能性。



步骤12

最后在Photoshop中调整颜色，目的是使画面的颜色更加亮丽。



步骤13

当画面主体绘制完成后，我们就可以为画面添加背景了。

对于背景的选择最为重要的一点就是“烘托主体”。在保证背景颜色能够较好地烘托主体的前提下，需要考虑背景的颜色是否符合画面主体。

CG绘制的优势在这时就得到了很好的体现，我们只需要在主体图层下方新建一个图层，就可以尝试不同的背景，从而找出最为合适的背景颜色。



色彩单一，颜色纯度低，无法更好地烘托角色。



大面积的红色不符合角色性格及情绪的表现。



画面过冷，与角色情绪有冲突。

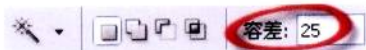
抠图



在抠图之前，我们要将画面的“背景”图层转变为普通图层。

双击背景图层会弹出一个对话框，我们可以在这里为图层命名，也可以不命名而直接确定。这个背景图层就变为普通图层了，只有在普通图层中才能将不需要的白色部分进行删除，而背景图层是达不到这个目的的。





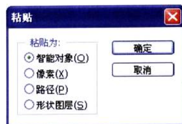
魔棒工具是初学者最容易掌握的工具，同时也是最不容易控制的。

先将魔棒工具的“容差”值调整到25，这个数值不会使魔棒工具选取的区域过多，而默认值32则有时会选取到画面主体中的白色。



随后我们会发现画面中主体的边缘还残留着一些白色，我们可以用橡皮擦工具进行擦除。

这里要注意的是，橡皮擦工具的笔刷一般情况下会选择“柔边”笔刷，这是为了主体与之后加入的背景颜色能够更好地融合，不会出现生硬感。



步骤14

单色背景并不能很好地体现出画面的空间感，这个时候就需要在背景中添加一些内容以增加画面的空间感。

因为绘制时间等因素的限制，我们在为动漫作品添加背景的时候需要以最短的时间创作出优质的画面效果，所以就需要我们利用一些素材进行快速地拼贴。这些素材随着近些年美术普及率的提高，网络上的共享素材越来越多，其中，矢量素材是最受动漫画家喜爱的素材种类。

使用Illustrator将素材打开，按下快捷键【Ctrl+C】进行复制，再打开Photoshop，按下快捷键【Ctrl+V】进行粘贴，此时会弹出一个对话框，选择“智能对象”选项，单击“确定”按钮。

拖动图片的节点进行放大或缩小的处理，最后按回车键确认。



辅助的图形元素可以使画面更加丰富，并且可以加大画面的空间感。

可以在画面中尝试添加多种不同类型的图形元素，以达到丰富画面的作用。



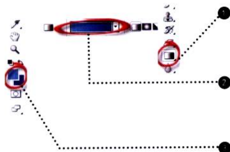
步骤15

最后添加一些具象的图形到画面中，如星形、心形、各种具象的物品或光斑等，依据画面风格、角色性格或故事情节来选择图形。

主体背景同步上色流程



除了单独绘制角色颜色外，有时也可以进行整个画面的色彩铺绘，主体与背景同步进行绘制。



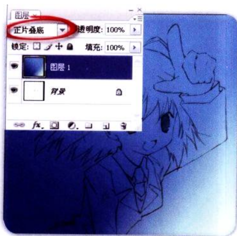
整个画面要有一个色彩基调。在奠定这种基调时我们可以利用渐变工具来创建画面的色彩基调。

双击属性栏中的渐变编辑器，在弹出的渐变编辑器选项中选择第一个图标——“前景色到背景色”。

在“工具栏”的前景色和背景色中可以分别设置两种渐变颜色。



在渐变编辑器中，除了“前景色到背景色”之外，第二个图标为“前景色到透明”，它可以调节之前建立的渐变颜色。



步骤01

在新建的图层上添加渐变效果，并将这个图层的属性更改为“正片叠底”。



步骤02

随后在渐变图层上利用画笔工具绘制出角色各个部分的颜色，因为有了一个渐变色作为底色，所以我们容易寻找到使画面看起来更加协调的颜色。



步骤03

在铺绘时分别以亮部颜色和暗部颜色进行铺绘。

提示

画笔的笔刷硬度及透明度都要适当地降低，使绘制的部分留出一些渐变的底色，这样更便于我们把握颜色。



步骤04

先利用钢笔工具绘制出整个头发区域的路径，此时不要将该路径转化为选区（按下快捷键【Ctrl+Enter】可将路径转化为选区）。

打开“路径面板”，我们会发现，在这个面板中出现了我们之前绘制的路径。



步骤05

单击“路径面板”中的“新建路径”按钮，新建一个空白的路径区域，随后在画面中绘制出头发的区域。

提示

路径通常指存在于多种计算机图形设计软件中的以贝塞尔曲线为理论基础的区域绘制方式。



步骤06

重复执行刚才的步骤，绘制出所有暗部头发的区域。

找到之前绘制的整体头发的路径，单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单中选择“建立选区”。



步骤07

建立整体头发的选区后，再将一个暗部头发的路径建立为选区，这时要注意在弹出的“建立选区”对话框中点选“与选区交叉”。



步骤08

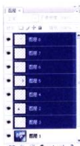
选区建立完后，再返回到“图层面板”，新建一个图层。





步骤09

利用渐变工具在此选区中（新图层上）绘制出头发的暗部。

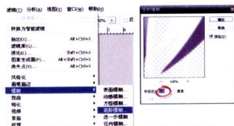


步骤10

每画一个暗部都需要新建一个图层，这样分层的好处是可以方便地调节渐变颜色。

当各个部分的头发都绘制完成后，将所有图层合并为一个图层。

> **提示**
> 合并图层的快捷键为【Ctrl+E】。





步骤11

将合并后的图层进行“高斯模糊”滤镜处理。

之所以要进行“高斯模糊”处理，是因为通过路径绘制的图像颜色之间的衔接是生硬的，适当地进行“高斯模糊”处理后可以使画面看起来更加圆润。



步骤12

由于头发颜色的图层完全遮盖了线稿，所以将线稿图层移动至所有图层上方，然后将其图层属性调整为“正片叠底”。



步骤13

现在让我们继续绘制这个案例中角色的皮肤。

虽然目前的皮肤颜色已经基本建立了，但对于角色而言脸部细节的表现并不是很好。



皮肤中的主要色彩



步骤14

详细地绘制头发与脸部相接的地方，将整个皮肤的暗部进行更加详细地绘制，如脸部与颈部相接处的暗部。



步骤15

为了使角色的皮肤在逆光空间中显得更加细腻，我们加强了反光的强度，同时也提高了反光色彩的纯度。

在绘制动漫形象时，主观颜色的使用会使画面更加具有表现力。如何更好地为画面添加主观色彩？这需要我们在大量的观摩练习中总结经验。



步骤16

为角色添加脸颊的红晕。

从左侧的画面中我们可以发现，角色鼻子的表现是通过暗部形状的挤压产生的，虽然没有详尽地绘制鼻子，但这个暗部的挤压已经充分说明了鼻子的存在，同时也在一定程度上说明了鼻子的体积。



步骤17

利用几乎相同的手法绘制出角色的其他部分，这幅画面就基本完成了。



第三章 角色头部的上色技法

头部的绘制是动漫形象中最为详细的部分，正是由于头部在动漫形象中的重要性，头部的色彩及绘制在彩色动漫中成为了一个重要的组成部分。

本章着重讲解头部的色彩绘制流程及各个部分的绘制方法。

头部绘制一般流程



动漫头像受到众多，不同年龄段的人们的喜爱，正是因为其可爱的造型、漂亮的用色和细腻的绘制手法。

在为动漫头部上色时，初学者往往容易陷入从局部入手的误区。从局部绘制有很多缺陷，往往不利于我们在绘制时对整个头部颜色的把握，使最终绘制完成的头部显得不尽人意。

那么，什么才是动漫头部上色的合理方法呢？答案是：**“先整体，后局部”**。

绘制完简单的线稿后进行快速地颜色绘制，时间控制在20分钟以内，这种方法可以有效地提高我们对颜色的控制，以及对色彩的敏感度。

提示

我们所看到的精美色彩画面在绘制之初，都是由先建立色彩基调开始的，赋予画面基调的方法有很多，如利用各种笔刷直接绘制，利用选区、渐变等方法。

可以根据个人习惯来选择方法，方法并不是主要的，其目的只是快速地建立画面中的色彩基调，对不满意的颜色进行快速地修改。

线稿上色


画笔绘制

步骤01

如何在铺绘大色调的时候保留线稿呢？在各种方法中，利用“图层属性”的方法是最为快捷和实用的。

在各种“图层属性”中，“正片叠底”是最为常用的。

“正片叠底”可以将颜色进行叠加，如下方图层的颜色为白色，则上方图层的颜色不会受到任何影响。


选区、渐变绘制

步骤02

除利用画笔工具在“正片叠底”图层上面直接绘制颜色外，也可以利用钢笔工具绘制选区后，再利用渐变等工具进行填充(渐变工具的使用在本书第二章中有详细的讲解)。

直接用色彩绘画



步骤01

当我们对笔下的画面有一定的控制力的时候，就可以利用笔刷工具直接进行绘制，同时绘制出一定的明暗关系，这种直接绘制出明暗的方法可以为后面的深入过程节省一定的时间。



步骤02

修整头发的暗部，使其边缘能够体现出头发的层次。



步骤03

最后的深入过程依旧将重点放在脸部的细节刻画上，人物的情绪、性格等因素在脸部都有较为直观的体现。

色彩搭配实例



步骤01

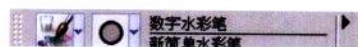
铺设色彩大关系的时候，我们可以依据不同色彩所具有的不同情感（在本书第一章中有详细的讲解）为不同的角色赋予颜色。例如，一个活泼的女孩，我们可以赋予她红色的衣服、黄色的配饰等。也可以根据角色的各种信息来赋予颜色，例如，一个生活在水中的仙女，即便她的性格再怎样活泼，都不可能为她穿上一件红色的长袍，为了符合她的生活背景，我们会选用蓝色或绿色作为她的色彩基调。



步骤02

在为角色选择各种颜色时，初学者可以根据色彩的各种性情或角色的各种信息为角色赋予颜色，当我们慢慢地具有一定经验后，很多角色的颜色配比就会自然而然地浮现出来。

提示





Painter中有一种画笔，其属性和其他画笔有很大的不同，如果说其他的画笔属于“干性”，那么这种画笔的属性就是“湿性”，它们画出来的颜色属性也是不同的，不同属性的颜色之间不会相互干扰，这种画笔就是“数字水彩笔”。

我们利用“数字水彩笔”在线稿图层上直接绘制时，线稿不会被覆盖，重叠部分的颜色会变成两种颜色的叠加色（我们可以简单地理解为“正片叠底”）。

虽然这种方法可以更加快捷地为线稿铺绘色彩基调，但是，在深入绘制时我们为了利用更多的画笔进行深入绘制，就需要将“湿性”颜色转化为“干性”，其快捷键为【Ctrl+Shift+L】。

这表示随后的深入绘制会将线稿遮盖，所以在利用这种绘制方法时要对整体绘制有一个考虑，避免在深入绘制时出现麻烦。



步骤03

在已绘制好的色彩基调基础上，将头发与服饰进行细致地描绘，与此同时也要在皮肤处建立一定的明暗关系。



步骤04

脸部皮肤的明暗有两方面作用：一方面是交代头发与脸的空间关系，另一方面也是建立整个脸部的体积关系。



步骤05

将各个颜色柔和地进行衔接。

并不是所有颜色的柔和衔接都会产生好看的画面效果，如下颚处的暗部与脸部的“生硬”衔接就会使面部看起来更加立体，同时也与画面中其他较“硬”的位置产生呼应，使画面看起来更加具有节奏感。



步骤06

为画面添加一定的光晕特效，使画面的空间感加大。

这个时候我们会发现，原本很亮丽的脸部此时在强烈光晕映衬下显得并没有那么亮丽，这就需要我们再适当地做一下调整。

重点部位的绘制技巧


晶莹透明的眼睛

当我们依据“先整体，后局部”的方法绘制出基本色调后，如何更好地将局部绘制出来，使画面显得更精细呢？

在绘制各个局部时，要把握住一个关键——**“质感”**。

不同的部分具有不同的质感，如：头发的质感是光亮、柔顺的，眼睛的质感是透明的，皮肤的质感是细腻的。只要我们把握住这些不同的“质感”，就可以绘制出细腻、真实的画面。


光泽的头发


细腻的皮肤

重点部位绘制一般流程1



步骤01

将绘制好的线稿通过各种输入设备传入电脑，并在Photoshop中打开，依据第二章所讲的方法处理线稿。



步骤02

利用直径较大、边缘柔和的画笔快速地铺绘画面的大体颜色。

提示

如本例，角色本身的颜色基本属于正常颜色的范畴，为了彰显角色的俏皮，在为角色颈部的饰品赋予颜色时选择了纯度较高、明度较亮的颜色，与角色自身的颜色产生对比，从而显示出画面想要表达的感觉。



步骤03

在大体颜色确定后，将暗部与亮部的颜色进行规整，使画面看起来更加整洁，更重要的是可以使我们再度审视此时画面的颜色是否符合我们之前对角色的设想，并加以更改。



步骤04

我们可以利用Photoshop中的涂抹工具或者渐变工具来细腻地绘制头发。

无论哪种方法，其目的就是绘制出头发的体积感，而且亮部和暗部颜色之间能够细腻地衔接，这种细腻的衔接是保证头发质感的方法之一。



步骤05

处于暗部的颜色我们一样不可以掉以轻心。

处于暗部中的头发同样具有丰富的颜色和形体变化。



步骤06

利用同样的方法将所有头发都全面地进行深入绘制。



步骤07

在处理完头发细节后，要将头发周围的饰品也同步进行深入绘制，这样做的目的是使整个头发的深入更具有完整性，也可以使我们更容易判定头发的细节是否绘制完成。



步骤08

当头部与周围的饰品绘制基本完成后，我们就可以为头发添加“高光”了。

高光的绘制不但使头发的质感表现得更加准确，同时也使画面的色彩层次更加丰富。

高光的方向要符合发丝的走向。



步骤09

头部皮肤的绘制并不是简单地添加皮肤的暗部和亮部颜色。

因为角色头部的结构复杂，颜色变化丰富，所以在绘制角色的皮肤颜色时要细腻地表现各个位置的颜色及细节。



步骤10

皮肤上的暗部颜色对于初学者来说是一个难点，在绘制时要把握一个关键点，就是暗部颜色的色相和明度不要与皮肤固有色的色相和明度差距过大，表达出皮肤的暗部即可。

为了体现皮肤的细腻感，在暗部与亮部的衔接位置要有细腻的过渡。



步骤11

脸颊的红晕在动漫中女性角色的脸上基本上都可以见到，尤其以少女角色尤为明显。

在绘制脸颊红晕时，颜色基本以明度微低于皮肤亮部颜色的红色为常用色。



步骤12

脸颊红晕的细节绘制无外乎两种方法，添加高光及添加颜色较深的笔触。

虽然这两种方法看起来简单，但是效果是显而易见的，使角色显得更加生动。



步骤13

除了头部的颜色以外，颈部及肩部的颜色也要进行同步绘制。

这些部位的颜色变化可以相对生硬一些，这样会使角色的身体看起来更加具有空间感和力度。



步骤14

继续深入绘制角色的眼睛。眼睛中的“虹膜”颜色是与角色整体色调相呼应的亮黄色。

这种呼应可以是对比，也可以是同一色系中纯度或明度上的变化。

提示



这是利用画笔进行两种颜色之间的绘制，使其产生细腻的颜色变化。

这种绘制方法的优点是可以产生一定的笔触感，使画面中的“画感”更强。

这是利用渐变工具绘制的皮肤变化。

这种方法的优点是可以使画面更加整齐，一定程度上提高了画面的细节严谨程度。

重点部位绘制一般流程2



步骤01

在绘制角色眼睛的线稿时要进行全面的考虑。



步骤02

一般情况下，会在整个画面的绘制基本完成之后再绘制眼睛，此时更便于参照整个画面对眼睛进行相关的调整（使眼睛更符合整个画面）。







步骤03

先绘制眼睛的“黑色部分”，这其中包括睫毛、瞳孔及眼线等。“黑色部分”绘制完成后，眼睛的基本轮廓就已经出现了。

眼睛颜色的选择可依据的条件有很多，如颜色的情感表达、角色性格、画面色调等。



步骤04

因为画面中大部分的颜色是较暖的颜色，同时，橙色的补色是蓝色，所以在选择角色眼睛颜色的时候选用了较冷的蓝色作为基调。

提示

由于眼睛选用了蓝色，所以背景中的图案也采用了类似“眼睛”的圆形作为基本图形。

由此可见，在为画面添加颜色的时候所考虑的问题是错综复杂的，有时候是因为角色本身的性格等自身信息，有时候是依据画面的构成来选择画面颜色。

重点部位绘制一般流程3



步骤01

依据线稿中的角色情绪，选择较为“中性”的颜色来作为色彩基调。



步骤02

在整体颜色铺绘完成之后再绘制眼睛，这时要注意眼睛结构的表现。画面中这种全部睁开的眼睛对眼部结构的要求很高，并不是简单的深色加高光就可以表现出眼睛的“透明感”的。淡色的“虹膜”与光源同方向的眼部高光，在合理的组合后可以表现出眼睛的透明感。





步骤03

当角色的其他部分，如头发、皮肤等深入完成后，我们需要对眼部进行更加深入地绘制。



步骤04

为了表达角色的情感，眼泪是必不可少的元素，但是在绘制眼泪时不能将眼泪绘制得过多，适当的眼泪就可以表达出哭泣的效果。

在绘制眼泪时另一个需要注意的地方是，眼泪不要垂直于脸部落下，“飘落”的眼泪更能使哭泣本身具有美感。


完成

重点部位绘制一般流程4





步骤01

在绘制线稿的时候，眼睛的高光、瞳孔及反光等地方尽可能地绘制详细，这为后面的色彩绘制节省了时间。



步骤02

眼睛的深入有一个很重要的部分，就是瞳孔与虹膜交接处的高亮，这个高亮部分有效地提高了眼睛的透明感。



步骤03

背景的选择与眼睛的颜色要相呼应。

重点部位绘制一般流程5



步骤01

在为角色铺绘色彩基调的同时，也要为角色的眼睛铺绘颜色。

提示

眼睛的配色和画面整体色调息息相关。红色的画面配以一对绿色的双眸并不合适，但是如果配以深棕色的眼睛就会使画面看起来更加协调。

除了同一色调的眼睛以外，同一色相的眼睛也是在动漫中较为常见的配色方法，其中，与头发颜色相同的双眼最为常见。



步骤02

除了要将眼睛的透明感绘制出来之外，眼白的绘制也很重要。

在绘制眼白时，一般情况下，上半部分的眼白会处于暗部之中，这是由于睫毛产生的投影造成的，下半部分则很明亮，但颜色并不一定是纯白色，往往带有一定的色彩倾向，两部分的衔接较为柔和，柔和的眼白可以更好地突出眼球。

重点部位绘制一般流程6



这个案例的绘制手法以头发的表现为主，头发的详细绘制程度相比较其他部位而言更加深入，这是由画面构图及画面情绪构成的。

角色的情绪是一种沉静而忧伤的感觉，所以头发的颜色设定为冷色。



夸张的头发体积及灵动的变化可以充分表现出角色应有的情绪。



步骤01

用冷色调为角色整体铺色。

这个阶段并不需要严谨地绘制，适当地区分颜色即可，主要目的是在画面中绘制出基本的色彩倾向。



步骤02

以上一步为基础，更详细地绘制出画面的明暗关系。

这一步的作用是建立角色的体积感，以及确定明暗部的色彩关系。

额前头发的明暗对比及冷暖对比相对较弱，这是由于考虑到脸部对邻近头发的色彩影响。





相同物体的不同位置的颜色变化。



步骤03

为头发上的饰品添加颜色，之所以设定为绿色是考虑到整体画面的色彩倾向（绿色与头发颜色都属于冷色，同时与头发颜色又产生了一定的对比）。

参照头发的色彩纯度，绘制出皮肤的颜色，并区分出皮肤及服装的明暗。因为这幅画面是以头发的表现为主，所以在绘制身体各个部分时颜色变化相对较小，以这种“少变化”突出头发的“多变化”，使画面产生一定的节奏感。

眼睛颜色选择了和衣服一样的深色，与衣服产生呼应。



步骤04

先从画面下方的头发开始深入。为了突出头发的体积，将暗部颜色进行统一，但这种“统一”不是指用单一颜色绘制，而是在基本颜色中尽可能地绘制出不同的变化，这样的绘制才能使头发的暗部看起来更加“通透”。



步骤05

整体地深入绘制头发，其中需要注意的是额前的头发。

在绘制线稿时已经将额前的头发设定为相对凌乱，而身前的头发则整体感较强。一方面，是为了使画面在额前形成一个视觉中心；另一方面，也为了使画面产生节奏感。

在绘制凌乱的头发时，以较小的笔触详细地绘制出一缕缕的头发，并注意不同位置头发的细腻变化。

在绘制较为柔顺且体块感较强的头发时，用较大的笔触绘制出这种体块感，并要注意头发间的穿插关系。



步骤06

额前的头发是体现角色体积感的重要部位（在画面及颜色的角度上）。

反光色的添加可以使空间感更强，但反光色的选择并不是随意的。强烈光源下的反光，颜色与固有色的对比更加强烈；在普通光源下，颜色则更需要符合该物体的固有色的冷暖关系。

提示

就本案例中头发的反光色来说，选择紫色是考虑到紫色与固有色产生对比的同时，使其依然处于“冷色调”中。



步骤07

当绘制出头发（画面重点）的基本面貌后，开始服装的绘制，在绘制时要注意布褶之间的穿插关系。

提示

对于颜色的细腻变化，我们可以运用之前所讲的渐变法，也可以使用画笔直接绘制，两种方法的目的都是将多种颜色进行细腻地过渡。





步骤08

除表现出布褶的走向外，也要注意这些布褶之间的对比。

处于亮部的布褶，明暗两部分的颜色对比较为明显，而处于暗部的布褶对比并不明显。



步骤09

当整个画面具有基本面貌后，开始详细绘制其他各个部分，如饰品的质感、脸部的细腻颜色变化、飘离的发丝等。

这种细节的绘制经验是在平时的练习及优秀作品的阅读中慢慢形成的。











提示

最后深入的目的是：在已有的画面基础上区分各个部分的质感。

发饰的质感是柔顺的，但与头发的质感有所不同，两种质感最主要的区别是，头发细节的明暗变化是具有方向性的，而发饰的细节明暗是具有“体块性”的。

绘制皮肤的质感，需要在皮肤的亮部添加一些明度较高于亮部的颜色作为皮肤的高光色，这种高光色与头发的高光不同，这种高光色与亮部的对比很弱，并且面积较大且边缘更加柔和。

体积感较强的头发在突出体积感的同时，也失去了一定的“飘逸感”。在动漫色彩中，经常使用的一种方法是：用头发的亮部颜色，较小的笔刷，在头发明暗对比最强的地方绘制出发丝，发丝的方向与整个头发的走向相反。以这样的方法绘制出的头发细节，不但使头发的体积感得到保留，“飘逸感”也更加强烈。



步骤10

在Photoshop中利用“曲线”等功能调节画面的颜色纯度、明度及对比度等（具体颜色调整方法已在本书的第二章进行了详细的讲解）。

绘制完成后所进行的色彩调节，是我们“第二次”绘制这幅画面，这个过程的目的是使画面更具有表现力。



第四章　角色身体的上色技法

身体的绘制在动漫中具有重要的地位。身体的绘制多以女性居多，这是由于在动漫中，女性多以柔美、动作丰富为表现手段。在绘制身体色彩时，不同于头部的细腻颜色变化，身体颜色大致分为暗部色彩和亮部色彩，交接线部位的处理则较为严谨，以此来塑造肢体的结构及体积感。

本章着重讲解身体的色彩绘制流程及各个部分的绘制方法。

角色身体上色的一般流程1





步骤01

处理线稿，调整线稿颜色，线稿颜色取决于画面的色调，这就需要我们对即将绘制的画面有一个初步的设想。



步骤02

绘制身体时要考虑光源的统一，合理地分析处于暗部的身体部分。

身体暗部的颜色基本上都为同一种颜色，脸部的暗部颜色变化较多且颜色较淡，四肢的颜色及大面积处于暗部的颜色则会较深。以这样的规律绘制出来的身体在暗部上会产生一定的变化，使画面更加真实（符合人们的视觉经验）。



步骤03

最后进行细节的调整，如添加阴影等。

左侧画面中的衣服在深入调节时，将颜色加深并使明暗两部分的颜色衔接得较为生硬，一方面是为了突出形体，另一方面也是使画面的整体风格统一。

角色身体上色的一般流程2



步骤01

在铺绘身体的时候，要注意服装和皮肤颜色之间的关系，服装的颜色比较“灰”时，皮肤的颜色也应该降低一定的纯度，这里所讲的是指画面整体色调的统一，而不是颜色是否应该“艳丽”还是“灰”。





步骤02

随后进行颜色上的调整，提高各个部分的颜色纯度。

这里要注意的是处于暗部的大面积的肤色。从左图我们可以看出，暗部的颜色纯度要比亮部的色彩纯度高出很多，这是一条在绘制时经常用到的规律，高纯度的暗部颜色会使画面更加“通透”。

角色身体上色的一般流程3



步骤01

因为人物的身体有较多的部分，所以在平时的练习中，我们要进行身体颜色的小稿练习，这种练习的目的是使我们快速地绘制出人物身体色彩，使我们在实际创作中更加得心应手。





步骤02

擦去多余的颜色。

适当地区分各个部分的明暗，添加高光，并添加一些背景元素。

由于小稿的绘制时间较短，绘制的细节显得粗糙，但由于各个部分的颜色搭配及线稿的详细程度趋于完善，所以这个人物的面貌还是完好地呈现在画面中了。

角色身体上色的一般流程4



步骤01

绘制线稿，此时应适当地考虑光源的方向，并根据光源的方向，绘制出合理的投影。



步骤02

然后开始为角色铺设大的色彩关系。

画面中的深色裙子起到了稳住画面的作用，并且使角色的头部和身体在视觉上更加突出。



步骤03

当色彩基调确定以后开始进行深入绘制。

颈部的皮肤受到光源的影响呈现出细腻的颜色变化，在绘制时要注意这部分的身体结构表现。



步骤04

裙子虽然是一个深色的，且明暗对比并不是十分强烈的部分，但一样要绘制好布褶的走向。



步骤05

为头发添加高光及绘制出脸颊的红晕。

这张画同样是属于小稿范畴的练习。小稿类的练习在绘制时间上很短，但色彩分析和考虑时间与详细绘制的画面是一样的。色彩的魅力在于各个色彩间的搭配是否“漂亮”。

角色身体上色的一般流程5





步骤01

在绘制光感较强的画面时，要注意光源在皮肤上的细腻变化。

以上图为例，强烈的光源产生大面积的投影，由于肢体的动作，在这种大面积的投影中也会有亮部出现，亮部与投影之间的细腻衔接会表现出皮肤的细腻质感。



步骤02

为头发添加亮部时，要考虑到由于手部对光源的遮挡在头发上所产生的阴影，这种细节上的考虑对画面起到的作用比一个局部的深入绘制要重要得多。



步骤03

在绘制服装时，也要考虑整体的光源。

同时要利用光源对衣褶和形体的转折进行画面的塑造。



步骤04

深入绘制各个部分，如脸部及手部的结构变化，这种结构的表现是依据光源下所产生的明暗进行的。

角色身体上色的一般流程6





步骤01

画面中的手部由于构图及透视的关系，在画面中占有大面积的位置，并且处于我们的视觉前方，在颜色的纯度及明暗对比度上都要更加强烈。



步骤02

从头发开始深入绘制，头发的高光走向应符合头发的动势，亮度上不宜过高，过亮的头发高光会影响脸部的表现。

此时，将人物的发带改为红色，是考虑到与画面其他部位的呼应。

在深入绘制时，要敢于更改之前的设定。勇于打破之前的绘制可以使我们得到更好的画面效果，当然这是建立在画面需要修改的基础上的。



步骤03

虽然手部占据了画面前景的位置而需要详尽绘制，但脸部也同样需要详尽绘制，因为脸部是一个角色表达情绪的第一窗口。

在绘制脸部时注意本身明暗与头发产生的投影之间的重叠效果。



步骤04

在深入绘制手部时要更注重手部的结构表现，适当地在转折处以较“硬”的衔接进行绘制，可以有效地表现手部结构及手部的力量感。

手部的暗部颜色比亮部颜色在纯度上更高，同时在颜色的变化上相比亮部也更加丰富。

全面地深入绘制角色的服装及手部的明暗细节。

衣服的深入绘制主要在于对布褶及整体光源的把握。



步骤05

深入绘制角色的眼睛（眼睛的绘制方法和颜色选配在本书的第三章中有详细讲解）。



步骤06

利用“涂抹”等手法进一步地深入绘制手部，使其变化更加丰富，手部的详尽细节可以使画面的空间感更加明显。



步骤07

整体审视画面，修改不足的细节。

本案例中的手部是画面中的重点，清楚地绘制出手部结构才能使画面更加具有张力。

角色身体上色案例1



步骤01

当我们看到线稿时，首先要分析线稿中角色的各种信息，挑选出最重要的信息进行表现。

左图中的角色具有较强的"忧郁"气质，所以在上色之前我们就需要对这种忧郁气质进行分析，并选择表现手法。



步骤02

在铺设大色彩关系的时候我们选择了3种相对温和的色彩。

我们可以在画面中的角落绘制一些色彩块，以此来搭配各种色彩。



步骤03

皮肤在这个画面中占的比例较大，所以皮肤的绘制手法需要进行较为严谨的推敲。最终决定用细腻的过渡来绘制皮肤的明暗，这更能表现出角色的"细腻"情绪。



步骤04

身体暗部与亮部的对比不宜过于强烈。

由于双臂的动作，在前胸处投下了大面积的阴影，而肘部以下的衣服完全处于光源照射下。



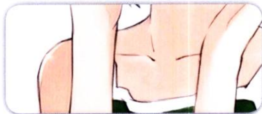
步骤05

在绘制戴眼镜的角色时，眼镜的详细度越高，会使角色的面部看起来越加丰富，而眼镜后的双瞳则可以相对进行简要绘制。眼镜后的颜色较深，一方面表现眼镜的投影，另一方面也表现出眼镜的存在感。



步骤06

肘部的颜色其实并不是一个暗部，只是动漫中对于关节处的绘制手法，尤其是在绘制女性角色时，肘部、肩部及手指等部分都可以用这种暖色来渲染，使女性的“嫩滑感”更加突出。





步骤07

整体观察画面，并绘制出一些高光及反光，如角色的肩胛骨处的反光、肩部的高光等。



步骤08

由于角色服装看起来较为单调，我们可以利用一些当下时尚的元素添加在衣服上作为图案，使复杂的图案和“整洁”的皮肤产生一定的对比，从而丰富画面，另一方面也使整幅画面更具有故事性。

角色身体上色案例2





步骤01

从线稿中我们可以看出这个角色的性格，所以在颜色的搭配上以角色性格为主，考虑到角色的年龄及着装，将这个角色的肤色设定为较纯的颜色，光源设定为比较强烈的光源。



步骤02

躯干部位是表现光源及形体的重点，所以在铺设大的色彩基调时要有意识地进行明暗区分，以确定之前的想法是否可行。



步骤03

先从头发开始绘制，考虑到躯干部分的强烈光源和形体，在绘制画面中起到类似背景作用的头发时就会有意识地进行形体的弱化。



步骤04

脸部的明暗处尽可能地简约，颜色分成明暗两种，注意力放在交界线的处理上。

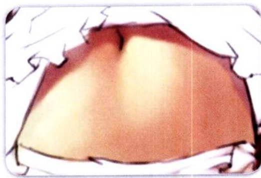


步骤05

手部的深入看似复杂，但只要找对各个关节的朝向就不难区分出明暗变化。

肘部颜色较重，可以更好地突出手臂的空间感。

右边手部处于暗部之中，肘部及腕部的反光成了表现手臂结构的关键。



步骤06

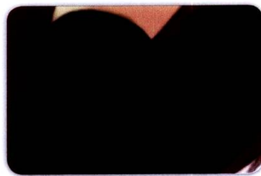
肚子的绘制是这个画面中最为出彩的部分，细腻的颜色衔接可以有效地体现出“圆润感”。

这里还要注意衣服所投下的阴影要比皮肤自身的暗部重，我们可以简单地理解为投影与肚子暗部颜色的叠加。



步骤07

相比较肚子的“圆润”，在绘制腿部时则需要一些硬朗的塑造，从而表现出腿部的力量感。



步骤08

丝袜亮部与暗部的衔接要均匀，这是为了表现丝袜的质感，同时亮部颜色的明度不宜过高，从而产生强烈的对比，这是为了烘托角色的皮肤。



步骤09

在绘制衣服时要考虑到相邻皮肤的高对比度，衣服的对比不宜过强，只要恰当表现出光感及形体的变化即可。



步骤10

整体观察画面，对一些不满意的地方进行修改。

角色身体上色案例3



步骤01

在绘制线稿时，应充分考虑到角色形体的转折及各个部分的穿插关系。



步骤02

在铺设大颜色关系时，各个部分的颜色要在彼此之间产生一定的联系。

肤色的铺绘以偏红的肉色为主，在色彩纯度上可以有意识地降低，为后面的深入绘制留下充分的余地。

脸部的颜色以纯度较低的暖色为主，进行一定程度上的暗部的绘制，以此来区分脸部颜色与身体其他部位的肤色。



步骤03

对画面中的各个部分进行暗部的绘制，使角色的形体更加具有表现力。

腿部的暗部颜色选用纯度较高的颜色。这种纯度较高的暖色可以使角色的皮肤看起来更加具有“水嫩”的质感，与角色年龄和情绪等信息更加吻合。



步骤04

随后有计划地深入绘制，从头发开始将亮部与暗部的形状进行规整，同时柔化两者衔接的边缘处，使形体看起来更加厚重，体积感更加明显。

衣服的绘制则需要进行大面积的归纳，利用明暗交界线表现衣服的转折及质感，这种亮部与暗部的高度概括可以直观地表现服装内肢体的体积感。





袜子的深入绘制方法和衣服基本相同，但由于其处于画面前端，所以也要将脚趾处的细节绘制出来。



步骤05

腿部的皮肤绘制是整幅画面的重点，如何表现皮肤的质感和腿部的体积感成为我们首先需要考虑的问题。

在前面奠定的明暗基础上进行柔化，注意暗部颜色与亮部颜色之间的衔接变化。如裤脚下方的明暗衔接较为生硬，颜色也更深，这是由于裤子的投影造成的；而腿部两侧的明暗衔接过渡更为柔和，这是由腿部体积决定的。



第五章　角色服装的上色技法

服装的绘制是动漫中最具有变化、表现空间最为丰富的部分。除了按服装的体系划分外，颜色的划分、年龄的划分都使上色技法具有了不同的特点。我们可以在创作时参考服装类资料，主观地进行拼接。

本章着重讲解角色服装的色彩绘制流程及各个部分的绘制方法。

服装配色的方法

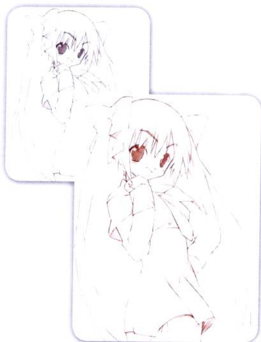


服装配色的方法大体可以参照以下几个方面：
1. 角色因素（性格、情绪、年龄等）；
2. 服装划分（制服、休闲服、运动服等）；
3. 环境性（现实环境、梦幻环境等）；
4. 故事性（写实性、幻想性等）。



这个角色的服装样式属于制服类的学生装，由于角色的性格偏懦弱，画面中传达的情绪又是有些害怕的，所以在服装颜色上以与头发颜色较为接近的土黄色为主，并不跳跃的颜色传达出角色那种隐于人后的性格特点。

服装上色的方法1



步骤01

调节线稿的颜色时也要考虑到角色的情绪因素，以及后期服装的颜色有可能是亮丽的颜色。



步骤02

从线稿中的服装样式可以看出，角色所穿着的服装并不是我们经常见到的服装样式，配合角色的动态和角色性格，我们选用较为亮丽的颜色作为角色服装的色彩。

黄色的头发与粉红色的围肩烘托出角色的活泼情绪。

服装上色的方法2





步骤01

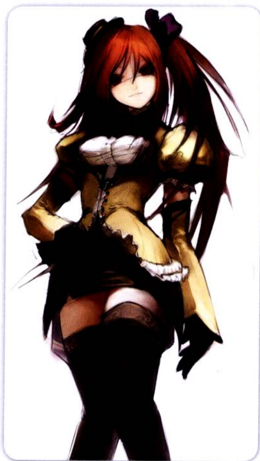
从线稿中分析出角色属于幻想中的角色，服装样式参考了中世纪的风格，那么在颜色的设计上也要参考中世纪的特点。由于中世纪的染织技术不具有现代的技术水平，染织多以植物性染料为主，所以服装的色泽一般不会出现太过艳丽的色彩。

角色的动态及神情传递出角色属于贵族阶级，所以在服装样式上以繁琐合身为主，花纹也较多。



步骤02

虽然服装本身的色彩并不艳丽，但由于是幻想中的角色，所以在服装质感上要以高亮来体现幻想类角色的魔幻气质，同时也表现了画面中的光源。



步骤03

在深入绘制时将注意力放在服装的花边等细节部位，充分彰显角色的贵族气质。

服装上色的方法3





由于画面本身的构图和线稿的详细程度已经将“和服”这一民族服饰表现得相对到位，所以在绘制上更多地关注于颜色本身。考虑到角色年龄，依据民族特点，年轻的小女孩多以橘黄色为和服的主要颜色，我们在众多的日本动画片中都可以看到，如《一休》中的小女孩。



在最后深入绘制的过程中，要绘制出光感，头发是表现这种光感最为直观的地方，但是服装上面的光感可以使画面更加具有表现力。

左图中服装的光感主要是通过腰部细腻的变化作为主要表现部位的。

服装的深入绘制1



服装的深入绘制要把握以下几点：

1. 布褶的绘制要符合画面整体的明暗关系；
2. 服装的小细节可以使服装显得更加真实；
3. 服装的颜色变化要尽可能地细腻。



步骤01

铺设大关系，服装与角色的发色基本处于同一色调，黄色的围巾起到了调节色彩气氛的作用。

之所以选用黄色围巾，是因为这种黄色与粉红色处于几乎相同的明度范围，同时二者都符合少女的身份。



步骤02

将暗部与亮部的色彩进行有控制地融合，布褶的变化以“渐变”的样式消失在衣服中，这种处理方法可以使画面看起来更加干净。



步骤03

在衣领上添加暗纹可以使服装看起来更加丰富。

添加时应注意衣领本身的明暗变化，由于亮部的光线较为明显，所以暗纹并没有很清晰，暗部则相反。



步骤04

完善各个部分的暗纹及头发的高光。



服装的深入绘制2





步骤01

在设定衣服的配色时，我们可以尝试多种色调，以确保服装颜色的搭配是“舒服”、“合理”的。







不同的色调变化



步骤02

在绘制裙子时应注意裙褶与整个大的形体明暗之间的关系，亮部的褶皱清晰，而暗部的褶皱相对较弱。处于暗部的细节相对较弱是上色的规律，这一点我们在之前的章节也曾经讲到。



步骤03

衣服的裁剪线在这里起到了交代形体转折及结构的作用，不但准确地传达了服装的样式，同时也使这里的形体转折看起来更加真实。



步骤04

服装的深入程度及风格要和角色的头部相吻合，一个经过细腻绘制的头部配以绘制粗糙的服装会给人一种没有绘制完成的感觉，从而影响角色情绪及画面中的主题传达。



步骤05

将手提包绘制完成后，这幅画面就算完成了。需要注意的是，服装绘制得详细及简洁是以能烘托角色头部与能准确表达作者设想为基础的。

实例《巫女》



女巫装是动漫中经常能够见到的服装样式，这种服装的一大显著特点就是由红白两色构成。



步骤01

这种服装的样式决定了它的色彩，在铺绘角色大颜色时，我们将头发的颜色处理成偏向于红色的颜色，这在一定程度上与画面内容形成了一种呼应。



步骤02

白色的服装相比较有颜色服装更加难以绘制，这是因为白色的服装暗部颜色很难有一个明确的限定。

一般情况下我们会以偏蓝或者偏紫的冷灰色作为白色服装的暗部，这两种颜色作为白色服装的暗部会使暗部看起来很“通透”。



步骤03

将线稿去除后，我们可以更加直观地检查颜色之间的关系是否合适。

颜色之间的关系是指画面中各个颜色之间的搭配是否合理，同一部位（如衣服、头发等）的明暗两种颜色是否符合人们的视觉经验。

当这两种关系各自达到合理的比例时，要将画面中所有颜色（亮部与暗部）都考虑在内，看它们之间的关系是否也是合理的。当从这三方面考虑之后都趋于合理，那么我们才能确定整幅画面之间的色彩关系是“正确”的。



步骤04

头部的绘制在任何一张画中都是一个相当重要的组成部分，绘制风格上要与服装相互协调。



步骤05

发带与服装的绘制手法同样也要统一，皮肤的暗部色彩及整个肤色应尽可能地与画面处于同一基调之中。





步骤06

修整暗部边缘，绘制布褶的细节之处。

实例《女仆》



女仆装是动漫中另一种常见的服装样式。

女仆装在样式上都比较统一。颜色种类上并不是很丰富，通常将颜色以大块分布，如何在一个有限定的服饰种类中寻找突破呢，这就需要我们在服装配饰上面进行改动，如发带、领结等。



步骤01

由于画面中角色的服饰有些繁琐，所以在铺设大颜色基调时，尽可能将各个部分都给予明确的颜色，这样才能使我们对整个画面的色彩了然于胸。

为了使画面各个部分生硬的颜色之间看起来更加协调，我们可以利用涂抹工具在铺设完大关系的画面上进行一定的涂抹，使它们之间更加协调。



步骤02

从头部开始深入，逐步明确一些重要部位的明暗关系，如手部等。



步骤03

头部的深入尽可能地完善，因为整幅画面的视觉中心就在头部。





步骤04

处于前景中的手，在绘制上以简洁的明暗两大部分进行划分，简洁的绘制手法可以使手看起来更具有力量感。



步骤05

在详细绘制角色右手时，对光感的正确把握使得画面看起来更加丰富。



步骤06

绘制围裙时要注意围裙暗部的颜色变化，并不是单一的一种颜色，这种微妙的变化可以使暗部看起来更加具有通透感，由于红色裙子的关系，围裙的暗部在色彩倾向上具有红色的因素，由于这个环境色的影响，白色的暗部并不是我们前面所讲到的偏蓝或偏紫的冷灰色。



步骤07

衣领等处的小细节也是我们不能忽视的地方，越是细小的地方我们越是应该仔细地绘制，细节处理得好坏决定着一幅画面的成败。



步骤08

继续深入各个局部，如蝴蝶结的穿插关系、胸前的宝石等。

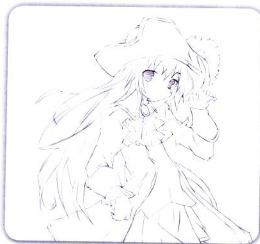


步骤09

画面中的各个部分深入绘制完后，整体审视画面，将不满意的地方进行修改，这幅画就绘制完成了。



实例《海盗》



海盗服作为标准套装制服中的一种，在样式上相比较其他制服类服装更加具有变化性，各种装饰性的饰品也能在上面得到充分的体现。



步骤01

在海盗服的颜色选配上以深色及冷色为主体色调。为了在冷色调中不会使画面显得更加沉闷，衣袖及小衫的颜色应以暖色或亮色为主。深色且偏红的衣袖在符合整体服装色调的基础上使服装有更多的变化。亮色的小衫在区分角色服装层次的同时，也使得画面本身更加丰富。



步骤02

先从头发开始进行一定程度上的明暗区分，以此为基础展开整幅画面的明暗区分。



步骤03

在区分画面中各个部分的明暗时，要注意画面的整体光源。

在绘制画面明暗部的时候，要有意识地利用暗部形状来表示服装的转折及体积感。



步骤04

当画面整体的明暗已经逐一分清且画面整体光源确定以后，由局部开始进行细节的深入。



步骤05

在深入绘制帽子时，首先要注意的是，除了表现帽子的体积以外，还要表现其质感，帽子相对于衣服显得更加挺拔。



步骤06

在深入绘制头发时，要注意头发光感的表现，同时注意不同空间位置的头发的暗部颜色，这些颜色之间的明度和纯度是不同的。



步骤07

当深入几个部位的细节之后要审查画面的整体，此时的观察是为了确保随后的操作更加便于掌控，做到胸有成竹。



步骤08

上身衣物的绘制主要是为了表现肢体动态，布褶的穿插变化则以表现形体为基本目的。



步骤09

外衣下摆的绘制以大面积的明暗为主，暗部颜色形状要依附于衣服摆动的动态。

下摆的绘制细节相对于上身衣物更为放松，只要表现出衣服的飘逸感即可。



步骤10

小衫和裙子的绘制可以使用绘制外衣的手法，但在细节上相对减少很多，这是为了使画面更加具有节奏感。



步骤11

当主体绘制完成之后，我们可以进行画面最终的细节渲染，如帽子上的标志和衣袖上面的花纹。

实例《冬日》



有一类画面是以服装为主的，裸露在外的肢体很少。这类画面一样是以烘托角色作为目的来绘制服装，不同的是对服装的绘制严谨程度更高，利用较高深入度的服装来使角色更加具有吸引力。



步骤01

同样绘制大关系，但是此时考虑的重点在服装上，更为关注服装颜色之间的搭配是否协调。

我们可以从时尚类的杂志或其他资料中寻找灵感。

步骤02

在大色调中适当地深入某个细节，使我们能更好地感觉到画面的不足从而进行调整。



步骤03

当大色调与大的明暗关系确定以后就可以进行画面的深入绘制了。

将服装与角色皮肤的质感区分开对于这种服装占大面积的画面来说尤为重要。



步骤04

布褶的绘制一般是从明暗关系开始的，左图中的例子就说明了这个问题。先绘制出合适的明暗关系，以这个明暗关系为基础来绘制布褶，既保证了形体的准确，又使得布褶更加真实。

步骤05

利用同样的方法绘制出角色的外衣。

颜色上要注意同一件衣服自上而下的细腻变化。



步骤06

对于处在暗部的颜色，我们要果断地使其“暗”下去。





步骤07

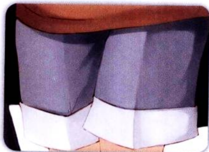
当外衣绘制完成后我们开始绘制里面的衣服，由于这件衣服与角色的皮肤相连，所以领口处要进行详细绘制。

为了使画面的风格统一，我们在绘制这部分的布褶时也要将其处理为较“硬”的感觉。



步骤08

统一物品的亮部与暗部并不是单纯意义上明度，其中色相与纯度也发生了微妙的变化，初学者可以不断地积累经验，当具有一定经验后就能比较轻松地找到“漂亮”的暗部颜色了。



步骤09

裤子的绘制方法和上面所讲到的方法相同。

需要注意的是两个裤腿之间的空间关系及它们不同的暗部颜色。



步骤10

由于是局部深入绘制完成的，有时候彼此之间的联系不是很紧密，这就需要我们整体观察画面，对画面进行一定的修改。







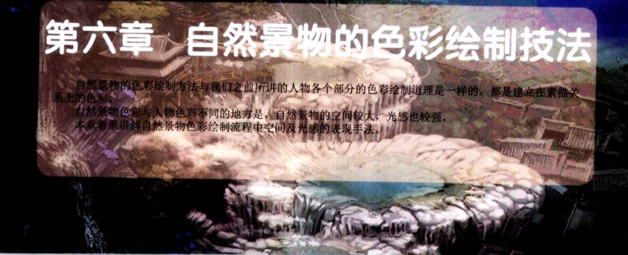


步骤11

最后，绘制一些服饰上的细节，使其看起来更加真实。

在绘制这些细节时要避免因过分深入而导致细节与画面整体不协调。





第六章　自然景物的色彩绘制技法

自然景物的色彩绘制方法与我们之前所讲的人物各个部分的色彩绘制道理是一样的，都是建立在素描关系上的色彩。

自然景物色彩与人物色彩不同的地方是，自然景物的空间较大，光感也较强。

本章着重讲解自然景物色彩绘制流程中空间及光感的表现手法。

近景的绘制1



对于场景，尤其是近景场景，我们需要先绘制一些小稿进行练习，以求在最短的时间里控制整幅画面的颜色及光感。



步骤01

在绘制小稿时，仍然从铺设画面大颜色开始。

颜色的铺绘不需要太过拘泥于线稿，只要将画面的大体色调和个别物体的色调铺设出来即可。

在铺设大颜色的时候要注意光线的表现。

以左图为例，整个场景以背光为主，这样更需要表现投射出的光线，如前景的石阶、远处的木板及中景处的植物等。



步骤02

由前景处开始深入，注意各个物体间的投影形状，以及投影颜色的变化。



步骤03

以前景为参照逐步深入画面的其他部位。中景花盆的造型有意识地进行了平面化的处理，配合强烈的亮部，使画面的空间感更加明显。

最后在画面中添加一些适当的细节及高亮部位。

由于是小稿练习，对细节的深入并不是很在意，注意力放在画面颜色的表现上 ，以及如何在狭小的空间中表现出各个部分的距离感及光感。

近景的绘制2



步骤01

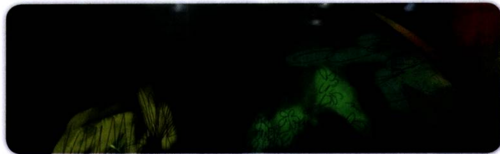
线稿虽然简化了，但是我们依然能够看出这幅画面中的空间很小，从而使得前景的植物变成了画面的主体，如何拉开空间感及水面与植物的距离感成为了这时应该考虑的问题。



步骤02

在铺设大颜色时就上面所要考虑的问题进行不同的尝试。

我们选择了利用加强前景光线的表现手法来处理画面，前景的明暗对比强烈，水面几乎处在同一个明度上，这样的处理有效地对水面与前景的植物进行了区分。



步骤03

为了使画面的深入有一个参照，我们先绘制出距离画面最近的深色叶子。



步骤04

将画面中的颜色进行一定的涂抹，使画面的色调更加统一，此时需要考虑各个部分深入时背景颜色的明度，也就是说，前景植物透出的水面色彩是在一个什么明度上的。



步骤05

从局部开始深入。

细小的叶片之间相互重叠，我们不仅要绘制出叶面的走向，也要对整个的草丛进行“分组”，每一组都是一个形体，其中有亮部，也有暗部。

景物绘制与角色绘制在绘制手段、观察方法和色彩表现等方面没有本质的区别。当我们在绘制景物时，也要考虑到形体的明暗表现及冷暖关系。由于自然景物在色彩的选配上没有角色色彩选配时的主观选择性那么大，所以，在绘制景物时要使色彩更加贴近于现实环境中的真实色彩。





步骤06

在绘制此案例中的近景景物时，前景植物样式的多变性可以有效地使画面产生丰富的质感。
花朵的深入是依据整个画面的深入程度决定的。
将花处理成类似叶片的感觉可以使画面相对统一。
花蕊处的颜色可以主观地进行提亮，从而让花朵的存在感更强。



步骤07

整体观察画面，适当地深入一些局部细节，对水面这样具有典型质感的景物要进行一些质感上的表现，如上图中，对水纹的涂抹和高光处理。这里要注意高光的亮度不宜过高，否则会影响整个画面的空间感。

近景景物绘制的一大特点就是，近景景物的细节相对于远景景物更多，同时由于空间距离感较短，在光感的表现上，以局部物体的光感来表现整幅画面的光源。

近景景物在动漫中并不常见，但依然需要我们进行一定的练习，因为近景景物画面对颜色的要求更多，需要我们有较强的色彩驾驭能力。

远景的绘制1



步骤01

一般情况下，风景线稿的详细度相对较低，只绘制出一个大概的地平线及透视线即可，但是较为详细的线稿在绘制具象的景物时仍然起到很重要的作用，可以为上色节省出很多时间，起到了二度修饰的作用。



步骤02

铺设大颜色分为两个部分，先铺设远景颜色，如左图中的天空颜色。

左图中的颜色基调为夕阳时的天空景色，我们在绘制一些自然景物时可以先寻找一些相关的图片素材作为参考。



步骤03

远景中的色调铺绘完成后来铺设近景颜色。

由于夕阳这一特定的光源，前景完全处于背光中，此处要注意的是，背光中的物体之所以看起来像是一整块，是因为明度的原因，并不是指颜色上的，所以我们在绘制时要将前景色的明度进行大致地统一，而颜色则需要进行丰富地绘制。



步骤04

在天空中绘制出云彩，画面基本的色彩关系已经呈现出来了。



步骤05

利用一些特殊的笔刷将云彩进行一定的涂抹，使其产生更加真实的感觉。



步骤06

光源点（太阳）的绘制要注意，光源本身的亮度取决于光源周围的颜色及整幅画面的色调。

画面中的亮是在画面中深色部分的烘托下才得以体现的。



步骤07

夕阳的亮度取决于画面中的深色部分，而空间的产生一方面是天与地的亮度关系，另一方面也取决于地面丰富的颜色变化。



我们可以在景物绘制完成后利用数码手段进行画面的去色处理（如：在Photoshop中按下快捷键Ctrl+Shift+U进行去色）。

这种方法可以让我们以很单纯的视角来观察画面，便于我们明确景物绘制中的明暗关系。对于不满意的明暗关系我们可以继续进行调整。

远景的绘制2



自然光源下的自然景物一般都以写实的手法来绘制，在这一点上，动漫借鉴了传统美术中的造型及色彩理论。



步骤01

自然光下的景物一般以固有色来铺绘大色调。



步骤02

在绘制云彩的明暗及颜色时，要使其产生厚重的体量感。

其中一个规律是云彩的暗部很多时候会含有一种淡紫色。



步骤03

在绘制中景树木时似乎会对错综复杂的树木无从下手，但是只要将每棵树木分成亮部和暗部进行绘制即可，同时又将树木分成几个小组分别进行绘制。

在深入绘制云彩的时候，需要将线稿擦去，这会使云彩看起来更加“干净”。在绘制树木时可以适当保留，不但可以省去一部分细节绘制时间，也可以使画面的质感更加丰富。



步骤04

水面的绘制重点在于表现树木的倒影，倒影不能过于清晰，只要映射出树木的颜色即可。



步骤05

添加天空中的细小云彩及飞翔的鸟，在近景处添加一些光斑，这样在表现大场景的自然景物时可以起到丰富画面的作用。

远景的绘制3



步骤01

在绘制自然景物的线稿时，可以以相对简单的线条绘制出画面的基本面貌，但心中要明白每一个景物所处的位置及空间顺序。



步骤02

色彩的铺绘通常是远景为冷色，近景色彩则相对较暖，这是由于天空的反射作用产生的，一般远处的山都会呈现出较冷的颜色。



步骤03

先从远景开始绘制。

远景的山在造型上并没有太多的技巧，只要注意边缘的形状即可。

光源处的山体更加模糊，而距离光源较远的山，轮廓则更加清晰。



步骤04

远处山体的边缘要绘制成不规则的形状，并有锯齿状的变化，这种形状表现了远山的树木，使画面更加具有真实感。



步骤05

水面的颜色比远处的山更加深也更加纯，这是因为水面对天空的反射更加清晰。

同样，距离光源较近的水面也更加明亮，这是水面对光源的反射。



步骤06

绘制出一定的远景面貌后，开始绘制中景和前景。中前景的绘制则更为注重塑造体积感。



步骤07

中景树木的绘制重点是区分出树木的暗部及亮部，绘制树木的时候要注意将树木分组进行绘制。



步骤08

石头的绘制重点是区分亮部及暗部的颜色，衔接处较为生硬。



步骤09

前景中石头与草地是整幅画面中最重要的部分。在绘制时要详细地进行细节刻画。



步骤10

深入前景的草地，绘制出对比比较强烈的亮部及暗部颜色。

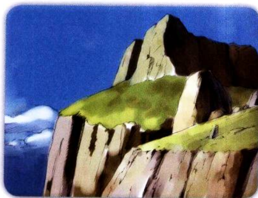
绘制景物时，蓝色和绿色是最为常用的两种颜色，而绿色是被很多人誉为“最难表现”的颜色。在绘制大面积绿色的时候，我们可以主观地在绿色的暗部添加蓝色，这样可以有效地使绿色，尤其是大面积的绿色看起来更加通透。

远景的绘制4



步骤01

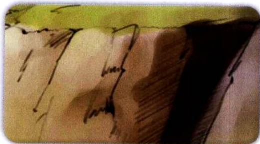
这是一张绘制较为详尽的线稿，远景的天空与中景的山层次很分明。



步骤02

在绘制色彩基调的时候有意识地将各个部分的颜色纯度加强，这会使画面产生更加鲜亮且更具有"动漫感"的色彩。

这里所提到的"纯度加强"是指画面整体纯度加强，而不是局部色彩纯度加强。



步骤03

在铺设岩石质感的颜色基调时，就应有意识地进行一下描绘，岩石质感是通过明暗两部分生硬的衔接所产生的。

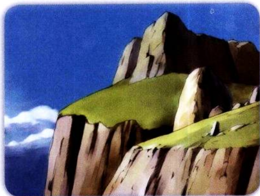
岩石的质感一方面通过明暗的生硬衔接来实现，另一方面也要借助于线稿的笔触来实现。





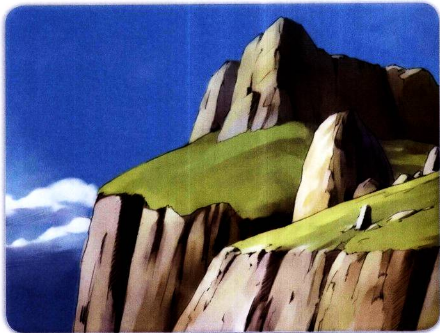
步骤04

在绘制远景的云彩时可以将其看成一种团状物，真实感是通过明暗交界线的细腻变化来实现的。



步骤05

岩石的暗部并不是单一的色彩，同一暗部的颜色不相同，不同空间位置的暗部也不相同。



步骤06

最后将草地的颜色变化绘制出来，近处的草地相比较于远处的草地在颜色明度及纯度上更高。

实例《林间》



步骤01

面对繁琐的自然景物线稿我们应系统地分析，将自然景物分为三大部分进行绘制，即前景、中景、远景。以上图为例，前景为画面左下角的草地，中景为两个树干和周围草丛，远景则为远处的森林及草地。



步骤02

铺设大的色彩关系，远景的树林颜色为冷灰色，前景和中景的颜色则相对明亮。



步骤03

先从近景开始深入，由于线稿较为详细，所以在颜色的绘制上则更加关注颜色本身。

在近景处添加一些明显的枝叶及花朵细节，而中景及远景没有这些明显的植物细节，这就很好地在视觉上拉开了空间关系。



步骤04

当前景的细节基本深入完毕之后，由近景为依据进行中景的细节深入。

画面左下角的树木投影使画面的空间气氛更加准确，在绘制投影及中景细节时，要以前景的深入程度为依据，有控制地深入绘制。



步骤05

最后一步就是绘制从中景到远景处的地面，越发紧凑的地面亮部可以形成一个视觉上的空间透视。
整体观察画面，进行全面的深入，在深入时要依据前面所奠定的画面，也就是说最为详细的地方在中景处，其次是近景，而远景永远在细节上排在最后。

在自然景物中，绿色和黄色之间存在着微妙的关系。绿色的亮部往往存在黄色的倾向，而绿色的暗部往往也存在黄色倾向，但暗部黄色更倾向于冷色。
土地的黄色与绿色植被之间也存在着相互的影响，其中土地受到绿色的影响较大。

实例《天空》



步骤01

这幅自然景物图，在起稿阶段并不是利用线条进行起稿的，或者说，他并没有起稿，仅仅是利用不同灰度的色调绘制出画面的基本构成，但这并不影响后面的绘制。



步骤02

在灰色调的画面上添加颜色，这是一幅以夕阳景色为主的画面，画面中的地平线是倾斜的，画面中的色调也是由冷到暖的渐变。



步骤03

进一步详细绘制云彩及地面在暖光下的变化。



步骤04

更进一步地详细绘制，夕阳的亮度及温暖感是在画面中冷色调的烘托下呈现出来的。



步骤05

添加一些类似光斑的特效，一般情况下我们会在Photoshop中利用特效笔刷来添加。

添加特效的时候要注意，不要为了添加特效而去添加特效，从而忽略特效在画面中的作用，即丰富画面，加强画面主体或意境。

特效在自然景物绘制中有很重要的作用，特效的绘制可以有效地使自然景物更加丰富，使画面中空气感更加明显。



第七章　背景及特效的绘制技法

在动漫色彩中，背景起到了烘托主体及丰富画面的作用。
本章着重讲解动漫色彩背景的制作和添加方法，以及常用特效的绘制方法。

涂抹法

在为画面主体添加背景的时候由于时间上的限制，往往会利用到照片等图像素材，因为照片与手绘的质感相差甚远，所以需要将图像素材进行一定的处理，使其更接近于手绘质感。




利用Photoshop中的模糊滤镜




利用Photoshop中的手指绘画工具




利用Painter中的涂抹画笔

涂抹法流程1



步骤01

选择素材照片时，素材图片的清晰程度尽可能地高，如果图像质量偏低，我们可以更改图像尺寸后再进行涂抹。



步骤02

单纯地涂抹并不能完全达到我们所预想的效果，这就需要我们进行一定的二度绘制。

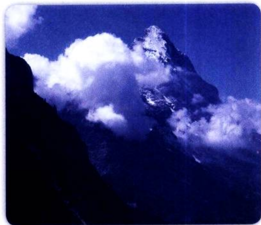
在绘制时可以直接利用笔刷进行颜色的添加，添加的颜色要符合涂抹后的画面关系，二度绘制的目的是使画面更加具有表现力。



步骤03

当背景经过涂抹和二度绘制，且画面到达我们需要的品质后，就可以加入主体了。

涂抹法流程2



步骤01

在涂抹时要有自己的想法，素材图片仅仅是为我们提供了一种便捷的途径，在涂抹时不能完全依据素材图片进行涂抹，也应对涂抹效果进行主观的修改。



步骤02

仅仅是单纯依据照片进行涂抹并不能完全满足我们的需要，在涂抹的背景上有时要根据需要另外绘制一些内容。

直接绘制法

直接绘制法是指在绘制时，整个的画面中的主体与背景同步绘制，这种方法相比较于“涂抹法”，绘制耗时较长，但画面色调更容易把握，也不会出现拼贴时的生涩感。

直接绘制法流程1






步骤01

在绘制主体之前先铺绘背景的颜色。

当背景颜色铺绘完成后，进行主体的绘制。

当主体绘制呈现出一定面貌后，依据主题色调绘制背景并适当地调整颜色。

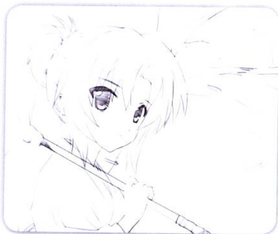


步骤02

将背景与主体同步深入完成。

这种方法与涂抹法相比，在时间和效果上各有利弊，如何选择呢？应根据个人习惯及具体情况而定。

直接绘制法流程2



当我们看到一个线稿的时候，可以根据线稿的内容来判断是否适合利用直接绘制法来进行绘制。

背景内容是具象的且对画面有设想时，我们可以使用“直接绘制法”来绘制。

背景内容是抽象的，这个时候我们就可以考虑利用后期拼贴法来绘制背景了（我们会在后面对“后期拼贴法”进行详细讲解）。



步骤01

首先为画面整体铺设大颜色，将背景与画面主体作为同等重要的地位来进行绘制，使整个画面中的色调尽可能地贴近于我们所设想的色彩面貌。



步骤02

先从背景开始做循序渐进地绘制，此时并不需要将背景一次深入完成，要为之后的画面绘制留有充分的空间。



步骤03

当背景的形状、明暗等要素已经有了一定的表达之后，我们就可以绘制画面主体了，同样也是以区分明暗、塑造形体为目的。



步骤04

主体周边的物品也要进行同样的绘制，使画面处于一种“平衡”的状态；然后绘制角色的眼睛，眼睛的颜色选用画面主体色调，使角色看起来更加融入这个画面。



步骤05

再一次深入画面中的背景部分。

这种循序渐进式的深入过程可以有效地把握画面中的主次关系，我们可以根据需要循环进行二次或者更多次这种深入。





步骤06

深入绘制背景树叶主要是使树木更加具有层次，从而有效地加大画面的空间感，绘制树叶时可以将树叶分成若干组进行绘制。



步骤07

当背景深入完成后，就可以开始深入画面的主体了。

画面中的头发是表现光感的主要部位，需要在头发上体现出树林斑驳的光感，利用较为粗糙的笔触绘制出头发的光感。



步骤08

随后对红色的雨伞进行一定程度的深入绘制，在绘制伞骨时注意透视变化。



步骤09

此时的画面已经呈现出很强的画面感。接下来就需要对画面中主体的各个细节进行深入绘制。

依据前面讲到的各种深入方法来绘制头发，对各个光斑的形状进行调整，使其更符合头发的走向。



步骤10

脸部的光感表现在画面中同样很重要。脸部暗部与亮部的细腻变化可以使皮肤在这种“逆光”的画面中显得更加“细嫩”，更加符合角色的年龄和情绪特征。



步骤11

手部同样也是表现光感的另一个重要部分，投影的细节可以有效地说明自身结构及环境特征（斑驳的树影）。



步骤12

整体观察画面，对主体的细节进行最后的深入，深入的目的一方面是为了使主体与背景进行对比和区分，另一方面是对画面做最后的调整。

后期拼贴法

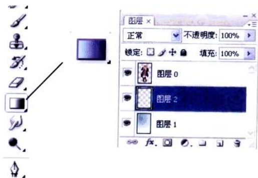
后期拼贴的产生是由于动漫产业化的高速发展，由多画面效果和时间所决定的。
后期拼贴的效果虽然不如直接绘制背景的自然，但是时间上的优势使其得到广泛的应用。

后期拼贴法流程1



步骤01

利用渐变工具在主体图层下方的图层拉出一个合适的色调渐变，这种绘制渐变的方法几乎成了“后期拼贴”的必做步骤。





步骤02

为角色站立的地方添加一个投影，使角色与背景产生一定的空间感。



步骤03

在背景中添加类似于“风”的图形，旋转这个图形，使其具有一定的动势。



步骤04

复制这个图形，并调节透明度，让它们之间产生节奏感，同时也产生一定的空间感。



步骤05

在画面中添加雪花的图形。
但是添加之后发现雪花显得呆板。



步骤06

改用特殊的笔刷为画面添加雪花。



步骤07

雪花并不足以表现角色的情绪，所以用相对“梦幻”的光球在画面中进行点缀。



步骤08

最后新建图层，利用渐变及图层属性为画面添加光感。

在这幅画的背景添加过程中我们不难发现，背景的添加是围绕着主体而进行的，同时在方法上也不是一成不变的，很多漂亮的效果是在不断尝试中出现的。

后期拼贴法流程2



步骤01

依据主角的性格特征来选择背景，情绪特征与主体角色的色彩基调进行匹配后，利用我们所掌握的色彩知识进行分析，以此来确定背景色调及背景元素的形式。



步骤02

鉴于角色的情绪及深红色的色彩基调，我们选用了以淡蓝色为基本颜色的背景色调。淡蓝色一方面展示了角色忧郁的性格，另一方面也使主体角色更加突出。



步骤03

背景中的“气泡”元素是考虑到角色的动态及情绪所设定的，主体角色安静的神情可以更好地被这种具有“空灵感”的气泡烘托出来。



步骤04

在添加背景元素时，要注意元素不仅仅出现在主体角色之后，主体角色前面也应有这种画面元素存在，以此来交代角色在画面中间的“存在感”。



步骤05

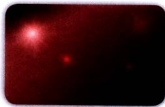
单纯的气泡并不足以丰富画面，但再添加更多的元素则会破坏画面的“空灵感”，所以在气泡本身上做一些变化，使画面的“可看性”更强，让画面变得更加丰富。

特效绘制工具——笔刷

在绘制特效时，最为常用的是利用Photoshop中的画笔工具来绘制特效。

现在网络上有很多共享的特效笔刷可供我们下载和安装，为特效绘制节省了很多的时间。

其中以【blur's good brush】这一系列的笔刷最为优秀，它几乎包含了所有的CG绘画常用的各种笔刷，同时也拥有很多特效笔刷。



耀斑



浮尘



灵魂



电弧

这些利用画笔的“滤镜”、“颜色减淡”等性质绘制出来的特效，可以很好地烘托画面气氛，提高画面的品质。

特效在画面中的添加应适度，适当的特效效果可以起到丰富画面的作用，但是过度地使用特效很可能破坏画面效果。

特效是用来点缀画面而使用的，初学者往往会陷入特效的绘制而忽略画面本身的绘制，这对初学者的进步会形成阻碍。所以在平时练习时，尽可能地避免使用特效，以画面本身作为主攻的方向。

特效绘制工具——滤镜

步骤01

如我们前面所讲，先为画面主体添加一定的渐变作为背景颜色，这个颜色的目的是“烘托主体”。





步骤02

再利用由矢量素材粘贴过来的花纹来丰富背景。



步骤03

花纹的多少取决于对画面的把握及对角色的理解，如左侧画面中的背景花纹很多，这是由角色的活泼性格决定的。



步骤04

最后利用Photoshop中的滤镜功能来添加画面特效。

执行【滤镜】→【渲染】→【镜头光晕】命令，在调出的“镜头光晕调板”中选择合适的镜头类型，再在缩略图中选择合适的位置以添加光晕，并调节亮度。

各种镜头类型我们都可以进行尝试，以期达到理想的效果。

Photoshop中有很多滤镜都可以制作出漂亮的特效。

由于本书以色彩讲解为主，更多的软件知识请参考相关书籍。

随着电脑的普及及软件的发展，越来越多的动漫画家从传统的手绘转向于CG绘画，在提高效率的同时也使画面的效果有了更广阔的发展空间。

背景的选择



在选择背景时，首先要考虑的是主体角色的各种信息。例如：一个神情欢快、性格开朗、穿着时尚的女孩，那么我们需要一个什么样子的背景呢？

从神情上考虑，欢快的颜色可以设定为红、黄两色；从性格上考虑可以设定为黄色；穿着的颜色如果和我们设定的颜色出现雷同，可以适当调整背景颜色纯度和明度，如果这些都不足以满足画面需要，那么可以从淘汰的颜色中选择另外的方案。

背景元素的选择思路与颜色选择思路相同。

这里介绍的选择方法是最为普遍的选择方法。

除了对画面主体进行分析来作为背景选择的依据外，就画面本身做出选择也是我们可以参考的方法之一。

如左图，主体角色周围的大面积留白会使画面看起来很"空"，为此，可以使用各种具象或抽象的元素进行填充。这种方法也是很多动漫画家常用的手段。



背景并不仅仅指处于主体之后的色彩和图样，放置在主体之前的图案也同样属于背景的一部分。

以左图为例，繁杂的花卉在视觉上更能突显女巫的宁静与单纯。







选择背景可以依据的因素很多，其中最为单纯、最为直观的是“突出主体”，左侧画面中的背景就是为了突出主体而设立的。



另一种背景设定因素是为了与主体的色调相呼应，从而形成一个完整的画面色调。

这一类的背景设计并不常见，通常是为了传达某种意境而用到的方法，如右图所示。





绚丽的背景与特效固然很漂亮，但选择这种背景时要考虑到是否符合主体的各种因素。以上一页中右下角图为例，如果画面中的人物是一个受了委屈，一脸泪水的角色，在这种背景下出现，显然是不合适的。

所以，无论什么样的背景都要将主体的各种因素考虑进来，不然就会出现上面所说的“不伦不类”。





利用写实景物作为背景也是动漫中常用的技巧。

利用照片，经过简单的处理直接将主体放入其中，不但节省了很多工作时间，也保证了画面的品质。





第八章 完整创作实例

本章将通过两个完整的绘制实例讲解角色色彩创作的整体思路和细节绘制技巧，以此复习前面章节所讲解的知识点。

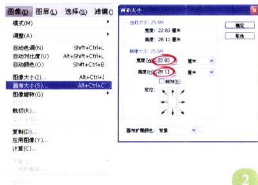
实例《小 萌》

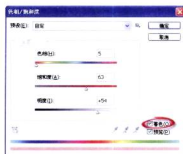


1. 在Photoshop中打开已绘制好的线稿，利用“裁剪工具”框选整个画面，拖动节点，调整画面的大小后按下【回车键】确定。

2. 执行【图像】→【画布大小】命令，调出“画布大小面板”，将宽度和高度值调为整数（方便印刷）。

3. 按下快捷键【Ctrl+U】，调出“色相/饱和度面板”，勾选其中的“着色”选框，对线稿颜色进行调节。











将调解好的线稿保存为“PSD”文件格式，关闭这个文件。

随后在Painter中打开，按下快捷键【Ctrl+A】将画面全选，再执行【选择】→【浮动】命令，此时的线稿图层会形成一个新的图层，在“图层调板”中将这个图层的属性调整为“正片叠底”。

激活“画布”图层，在这个图层上开始角色颜色的绘制。





步骤01

铺设大颜色时可以将明暗一并绘制出来。

左侧的画面在铺设大颜色时，重点放在画面整体基调的处理上，以“粉嫩的颜色”绘制，力求从颜色上传达出角色的可爱。



步骤02

添加头发的亮部，同时也使发丝间的各个穿插关系明朗化。



步骤03

利用涂抹的方法将颜色相互融合，涂抹时应顺着头发的方向进行。



步骤04

将处于画面后方的身体暗部进行加深，以达到加大空间感的目的。



步骤05

使用笔触进行涂抹，目的是表现皮肤的细腻质感，并绘制光感，使腿部看起来更加立体。

也要相应地绘制出短裤的亮部。



步骤06

绘制出上衣肩带的质感，明确整件衣服的质感，因为这个部位是在画面中唯一处于亮部的地方。

绘制眼睛的颜色，注意边缘部分的修整。



步骤07

为角色添加发饰，色彩以靓丽为主，既符合角色性格，又使画面色调统一。

深入各个部分的细节，如眼睛的反光处、关节明暗交界处的形状等。



步骤08

新建一个图层，绘制出小的饰品。

这些小饰品一方面是为构图的完善做准备，另一方面也为画面添加了故事性和趣味性。



步骤09

先简单地为画面添加一个背景，背景颜色并不需要在此时就确定下来，目的只是为绘制饰品做一个参考。



步骤10

先为各个饰品添加固有色和简单的明暗关系，用以确定饰品的颜色是否符合画面的基调。



步骤11

确定好饰品的基调后，逐步地从局部开始深入绘制。



步骤12

先从体积最大的背包开始深入。
加强背包的体积感的绘制，区分暗部及亮部色彩。



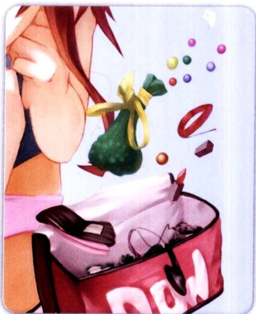
步骤13

将线稿擦除，利用涂抹和直接绘制的方法绘制出背包的质感以及布褶。



步骤14

注意背包里面的空间感表现，越往里面颜色会越深。



步骤15

利用同样的方法将其他的饰品逐一绘制完成。



步骤16

将画面上方的饰品擦除，这是出于对画面的构图考虑及为后期还要添加的背景留白。



步骤17

将最上方的饰品做出一些趣味性的绘制，使画面丰富，更有故事性。



步骤18

更改之前的背景，使其更能贴近设想的样子。



步骤19

在画面上方的背景处添加云彩，我们可以直接将网络上的素材资源添加进来。



步骤20

利用光斑等素材或笔刷来使背景更加丰富。



步骤21

在背景中绘制出一个地面，这会使空间感得到大幅度的加强。

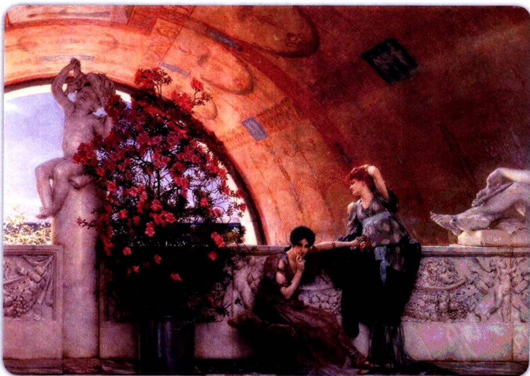
整体审视画面后修改细节，这幅画就创作完成了。

实例《飞升》





该案例在构思时参考了传统宗教题材油画作品的构思及画面特点。从颜色方面来讲，这类题材的颜色以画面明暗的高对比来突出画面主体，也使得光感得以更好地体现。画面中的构成元素多为天使、云及清晰的布匹等。



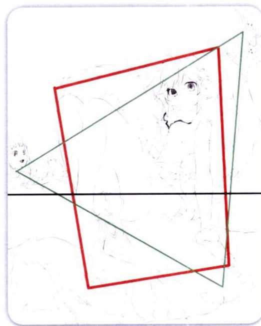






步骤01

在绘制线稿的时候，先由画面主体开始绘制，再循序渐进地添加画面中的其他部分，此时要注意，这些由主体向外围扩散的物体都是为了使画面更好地展现主体。

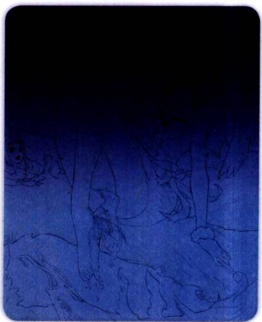


在构图方面，可以参照同类题材的传统绘画，在构图上以画面稳定为前提，在画面稳定的基础上，使画面产生一定的变化。由左图可以看出，画面主体在画面中形成了方形构图，远景与近景中的角色和景物形成了不稳定的三角构图，两种构图相互结合，在画面具有稳定性的同时，使画面更具有丰富的变化。



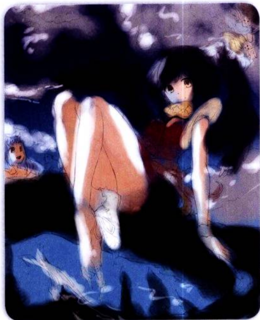
步骤02

在绘制线稿时，可以对画面中的黑白关系进行一定程度的绘制，这样可以对之后的细节绘制给予一定的交代，同时也是对画面黑白布局是否合理的一种检验手段。



步骤03

在开始绘制画面色彩之前，为画面添加一层渐变，这层渐变色起到控制画面色彩基调的作用。在本书前面的章节对这种方法进行了多次的讲解。



步骤04

利用自己常用的笔刷铺绘各个部分，此时不必在意造型的严谨性，要将注意力放在画面颜色本身，这一步的作用是为画面各个部分确定固有色，在大致铺绘完成后，审视画面，是否符合理想中的色彩面貌。



步骤05

当画面各个部分的颜色基本确定之后，再修整各个部分的颜色，使颜色更加符合线稿，同时也可以添加一些画面中细节的明暗。但尽可能不要过多地深入细节，将更多的注意力关注于画面颜色本身。

提示

在上色时，面对颜色和明暗关系，很多人往往无法对这两种画面关系进行综合处理，常用的一种方法就是将绘制颜色与绘制画面的明暗关系进行一定的分离。在绘制画面之前，先设定画面的颜色，当画面色调与各个部分的颜色基本确定以后，可以将注意力更多地放在画面明暗关系上。以上所说的仅仅是一种绘制思路，无论是画面大关系绘制还是细节绘制，都应尽可能地整体考虑画面。随着绘制经验的积累，我们就可以协调好色彩与明暗之间的关系了。



步骤06

在起笔深入绘制细节时，我们可以先从感兴趣的部分着手。一方面增加绘制的乐趣，另一方面也使画面中的其他部分在深入时有一定的参照。

左图中的云彩，在深入时要着重表现云朵的体块感及光感。可以利用涂抹类的画笔将各种颜色进行一定的融合，使云彩的质感得以体现。因为云是白色的，受到天空颜色的影响，云朵暗部呈现出偏冷的冷灰色。



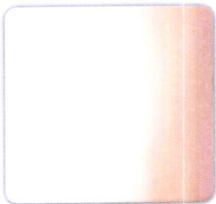
步骤07

利用同样的方法绘制出画面中的大部分云彩。不同位置云彩的颜色略有不同，画面上方的颜色变化更多，明暗对比也更加强烈；画面下方的云彩颜色相对单一，且明暗对比相对较弱。



步骤08

当云彩绘制完成后，依据云彩的深入程度，开始绘制画面主体角色。为了更好地体现画面的主题，在绘制角色皮肤时以表现光感为主。





步骤09

如何利用颜色来表现皮肤的光感是这个案例中的重点。

皮肤的高亮设置为近乎纯白色，暗部为纯度较高的肤色，由明暗交接部分的亮黄色来体现光感，这3种颜色的细腻衔接可以表现出皮肤“自发光”的效果。

除去肢体这种大面积的皮肤可以表现皮肤的光感外，手部等细节处也是表现光感的重要部位。



步骤10

腿部在画面中所占的面积较大，因为要表现强烈的光感，舍弃一些细节上的绘制，但关节转折处，如脚踝与膝部仍然要进行相对细腻地绘制。



步骤11

深入绘制完皮肤后，依据皮肤的光源方向绘制角色的其他部分。在绘制头发亮部的时候选择了高亮的白色，这种高强度的对比能更好地体现头发的光洁质感。耳机虽然处于整个头部的暗部中，但是仍然要对其形体进行表现，适当添加高纯度的颜色可以有效地表现出耳机的质感，并且使头部的暗部具有通透感。



步骤12

翅膀虽然为黑色，但其形体仍然存在，为了使角色光感更加突出，对翅膀的光感进行了主观的减弱。亮部适当添加一些暖红色，使翅膀在整体颜色上与画面更加融洽。



步骤13

在绘制服装时，着重布褶的穿插关系。颜色上，要注意上身与裙摆的颜色变化。因为裙摆处于暗部，为了与上身亮部的颜色产生对比，在色相上选用了偏冷的玫瑰色。



步骤14

腰间饰品的绘制在颜色的选择上更为自由，但仍要控制好画面的整体明暗关系，饰品间的穿插、遮挡等关系可以有效地表现出画面的空间感。



步骤15

鞋子的绘制是画面中比较有趣的地方，画面的主题是“飞升时，世间的事物都开始融化……”，所以在绘制时不但要表现出鞋子的体积感，同时也要表现出融化感。



步骤16

主体角色绘制完成后，审视画面，此时要检查整个角色是否符合最初的设想，同时也要考虑如何让接下来的其他部分的绘制更好地烘托主题角色。



步骤17

此时画面已经具有一定的面貌了，但是仍然有很多部分没有绘制完成。先从前景的树干开始绘制，两个树干在深入程度上要有所区别，不但是为了体现画面的节奏感，前景树木相对深入可以有效地加大画面的空间感。

需要注意的是，前景树木透出的远景天空，远景天空中的云彩绘制也是加强画面空间感的重要手段。





步骤18

在深入绘制画面右上角处的两个天使时，也应对其形体进行表现，由于是远景的角色，在表现形体的细节方面可以放弃，但仍然要表现出体积感。在绘制天使的衣服时可以适当地提高颜色的纯度，这样可以使两个角色在画面中更加突出。





步骤19

画面左侧的角色虽然不是画面主体，但其空间位置与画面主题角色相近，所以在绘制这个角色的光感上要与主题角色相同，旁边的小动物虽然属于画面中的一个趣味点，但为了保证此处的整体空间性，所以将其色调与树干颜色绘制为相似色。



步骤20

整体审视画面的空间，检查之前的细节绘制是否破坏了画面的空间感及整体色调，如果这些问题都没有出现，就要进行画面的最后深入处理了，使画面呈现出完美的面貌。



步骤21

在最初设想时，左图中的饰物是闪闪发光的黄金制品，但由于皮肤的高亮处理，如果再添加闪亮的黄金制品，那么会对皮肤的光感产生影响。所以需要对原有的设想进行调整，同样为黄金色，但去除了高光，虽然对其本身的质感有一定的影响，但却对皮肤，乃至整幅画面产生了重要的烘托作用。



步骤22

角色手中的毛笔是画面中吸引人的一个部分，同时也是表现光感及画面趣味性的重要部分。在绘制时不但要注意毛笔自身的体积感，同时也要对融化物的动态进行推敲。



步骤23

此时的画面已经接近于完成稿，为了更突出画面的主题，需要为画面添加一些魔幻的感觉。

利用一些特效笔刷绘制出一些光斑，光斑的位置和数量要以不影响角色及画面表现为基本要求。